

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PS
PLAYERS
遊戲誌PS
VOL.001
HK$18
2000.12.20
www.gameplayers.com.hk
附送 CAPCOM 2001年遊戲巡禮 VCD
收錄三上真司最新作
DEVIL MAY CRY 最新片段
新生號
鬼武者®
ONIMUSHA
兩大獨家專訪
《鬼武者》PRODUCER 稻船敬二
《射鵰英雄傳》製作TEAM
兩大手提遊戲攻略
FINAL FANTASY
DRAGON QUEST III往傳說去
攻略 PLAYSTATION
DARK CLOUD／射鵰英雄傳
SUPER HERO 作戰 達爾達魯的野望
TALES OF ETERNIA ／ SUNRISE 英雄譚 R
新作追擊
THE Bouncer ／ EMBLEM SAGA
DEVIL MAY CRY
Composed by © Mamoru Samuragoch.
Character Samanosuke Akechi by © Amuse/Fu Long Production.
© CAPCOM CO.,LTD 2001 ALL RIGHTS RESERVED.
Guest Creator: Takeshi Kaneshiro.

互動遊戲誌第57集
12月22日於互動電視上映









天心訪問・訪問天心

逢隔周五於互動電視上映

互動遊戲誌由 MULTIMARKETS Int'l Ltd.  製作

如有意見，可電郵到gamemag@netvigator.com





GAMEPLA YERS PS MAGAZINE

創刊詞

對PLAYSTATION 2的期望

把《遊戲誌》分拆成兩本專門誌，能夠為大家帶來最好、最新、最詳盡的消息。GAMEPLAYERS DC推出後，我們得到各方面和讀者的支持，所以更証實這次分拆會是正確的方向來。

無可否認，PLAYSTATION是一部很成功主機，他的平台曾擁有八成的市場佔有率，可謂首屈一指，可是以現在的PLAYSTATION 2與新主機相比起來，要像PLAYSTATION般取得這麼好的成績，相信SONY需要再下多些功夫；才能保持她的一哥地位。

2000年後主機的功能可謂到達「你追我趕」的地步，在這情況之下，PLAYSTATION 2是需要有好的遊戲支持，我們期待她能以最快的速度在世界建立出一定的機數，並能於2001年或2002年初，至少能達到2000萬台的數量，否則各軟件生產商，就很難像過去協助PLAYSTATION般這麼盡力支持。其實我曾與日本的軟件生產商商討過，她們已集中向各種不同的平台發展，遊戲的發行會同日推出多個版本，這明顯地表現出生產商對單一平台的發展有所保留。

而現在主機的機能上發展已是無限大，如X-BOX、GAMECUBE，Dreamcast2的機能亦會改進得十分之快，這代表著主機的生存時間越來越短，再加上手提電話、PDA遊戲功能的出現，亦會分薄了一些玩家。

現在PLAYSTATION 2的上網功能又未有確實的消息，亦是在等待的階段，只期待她能盡快完成。另外、主機的價格高昂亦是問題之一，所以我決定在GAME PLAYERS PS中對PLAYSTATION和PLAYSTATION 2作出更詳盡報導，亦會對手提機的平台抱有期望，特別是3月以後，所以我們的GAME PLAYERS PS和GAME PLAYERS DC亦會作有關報導。

我十分期望SONY能盡快提供一個合適價格的PLAYSTATION 2行貨供應給香港玩家，而將來的發展亦會擴展到中國等地方，希望SONY即使面對翻版問題，也能看重這個大中華市場；打擊翻版，相信會為遊戲生產商帶來更大的收益，令到她們更看重中華市場，從而令到PLAYSTATION 2能顯得更加精彩。

最後我希望讀者感受到工作人員的誠意，我可以保證GAME PLAYERS PS比分拆前更進步，亦同時希望讀者能提供寶貴意見，好讓我們能夠擔任軟件商和玩家的中間角色，把訊息傳達到日本軟件商，從而能夠超越GAMEPLAYERS以前的最高峰。

JOHN WONG
GAME PLAYERS 集團主席

CONTENTS 001

GAME PLAYERS PS 新生號

隨書附送 CAPCOM 2001 年遊戲巡禮 VCD



2000 年 12 月 20 日
隔週三推出
每本港幣 18 元

PS MAGAZINE

出版Cineaste internation ltd. 地址:香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 電話:2380-2223 傳真:2866-2618
總編輯Chief editor／MS〉gm_ms@hotmail.com
執行編輯／時雨〉mak_ian@hotmail.com
編輯Editor／MARKS〉marks@gameplayers.com.hk、SAKURA KI〉sakurakibc@sinaman.com、IKI〉iki-chan@hongkong.com、隨風〉kase_gpm@hotmail.com、小璘〉shugogetten@hongkong.com、咸旦仔〉gpgary@gameplayers.com.hk、小悠〉nanase_yu@yahoo.com.hk
美術設計Designer／Cally
排版ArtWORK／GPM artist team
封面Cover design／Grover
市場及廣告Assistant marking manager／Christine Lam
市務經理Market executive／Atus Ng
電腦分色／EPS production ltd·red star graphic printing·tomato express ltd.
印刷／凸版印刷(香港)有限公司 地址:新界元朗工業村福宏街一號 凸版印刷中心
發行／德強記書報社 地址:九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座 電話:2720-8888

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

GPX

GAME INDEX

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲
FIG	對戰格鬥遊戲
PUZ	智力／方塊遊戲
RAC	賽車遊戲
RPG	角色扮演遊戲
SLG	模擬／育成／戰略遊戲
SPT	體育運動遊戲
SRPG	戰略角色扮演遊戲
STG	射擊遊戲
TAB	桌上遊戲

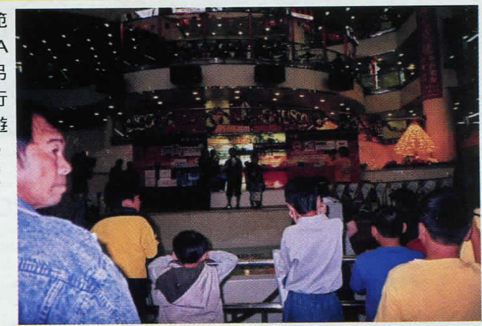


頭條新聞

TEXT：時雨、IKI、隨風、SAKURA KI

GAMEPLAYERS — 數碼遊戲嘉年華

12月9日是WSC推出的日子，亦是我們舉行《數碼遊戲嘉年華》的日子，各位有到荃灣廣場去參加嗎？那天我們首次舉行「$1新機 完全屬您」計劃，各位只要收集「GAMEPLAYERS集團」的印花加一元進行投標，再選票數最高的十位參加者成為「得獎者」。當天有不少參加者呢，其中PS2以最高1800票、DC以最高2000票投得。而在嘉年華中，我們亦提供了數部DC、電腦及街機讓各讀者免費試玩，而且更請來兩位美女為我們即席示範街機《PAPARA PARA PARADISE》的玩法！另外，問跟現場的朋友進行問答比賽、及介紹電腦遊戲《便利商店2》的玩法，真正跟觀眾打成一片呢！（隨風）



PS2超級大作，盡在SONY PS2 PARTY！

自從SONY推出了次世代遊戲機PS2之後，在世界各地都受到熱烈的支持。為了要向各業內人士和傳媒介紹PS2在未來一年的發展，還有SONY和其他開發公司將會在PS2上推出的遊戲超大作，在2000年12月12日，日本SONY（SCE）假借東京神宮前STUDIO舉辦了一次大型的展覽會——「PLAYSTATION 2 PARTY ~THANKS & REALIZATION~」。當日參加的來賓中，亦不乏遊戲業界的知名製作人，包括製作《GRAN TURISMO 3》的山內一典、《鬼武者》的稻船敬二、《METAL GEAR SOLID 2》的小島秀夫和《決戰II》的SHIBUSAWA · KOU氏等。當他們出場的時候，還令到場面帶來一片的震撼。他們為開發中的超級大作向大眾介紹內容，加深到場的來賓對遊戲的認識。

場內設有一個大型電視螢幕的主展示台，播放著各遊戲精彩的予告片段。展覽會中一共展出了十四個於2001將會推出的超級大作，包括SCE的《TORO貓與休息日（暫稱）》、NAMCO的《ACE COMBAT 4》和KONAMI的《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5》等等。每款大作都會有一個展示台，播放著遊戲的最新畫面與及簡介片段等。其中最矚目的是SCE的超人氣TORO貓和KONAMI移植自業務版的《PARA PARA PARADISE》，後者還展出了家用版的專用控制器。各展示台會有工作人員介紹和示範遊戲，令到在場的來賓對遊戲有更深的了解。（SAKURA KI）

遊戲名稱	開發商	予定發售日期
GT3 A-SPEC	SCE	15/2/01
TORO貓與休息日〔暫名〕	SCE	明年春季
リモココロン	SCE	明年3月
SPACE VENUS STARRING MORNING娘	SCE	11/1/01
鬼武者	CAPCOM	25/1/01
Z。O。E	KONAMI	1/3/01
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	15/3/01
PARA PARA PAREDISE	KONAMI	15/3/01
MGS2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	明年內
風之古羅莱亞2	NAMCO	明年3月
ACE COMBAT 4〔暫名〕	NAMCO	明年夏季
決戰II	KOEI	明年2月下旬
電車GO！3通勤篇	TAITO	明年3月
MONSTER FARM	TECMO	明年3月

WONDER SWAN COLOR強勢出擊

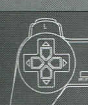
十二月九日正是BANDAI的WONDER SWAN COLOR正式發售的日子，由於各位機迷一直引頸以待此作品，所以在推出當日便排隊搶購。其中《FINAL FANTASY》限定版更是他們搶購的目標。根據日本方面的資料顯示WSC在兩日之內，售出30萬台的驕人成績，不過仍然有很多訂購了的客戶未能取得WSC。原因日本在發售日前一個月，收到的訂購數目已經達90萬台。不過因為零件的供應不足，所以BANDAI首批只可以推出30萬台，足足缺少了三分之二的貨源，預計要在十二月底才可以生產數目達至60萬台。根據有關方面表示，BANDAI對WSC的銷售量覺得理想，在2001年3月左右WSC的遊戲會有32款，相信屆時銷量可達120萬台以上。（SAKURA KI）



勁機勁價WSC被炒至$1300！

最近的熱門話題之中，都不乏有關WONDER SWAN COLOR，在香港的受歡迎程度可見一班。記得十二月九日正式推之時，在各大小的遊戲商店門外，都有不少機迷排隊購買WSC。《FINAL FANSTAY》限定版最為搶手，一早訂購了的機迷也要$850元才能帶它回家，至於剩機也要$400左右，價錢還算可以接受。如果沒有訂購的情況便慘了，《FF》限定版被炒至$1300，剩機也要件700元一部，而且亦有人問津。一部原本只是9999日圓的產品，居然被炒至港幣$1300，其魅力實在沒法擋。其實有這樣的炒風出現，最大的原因是日本方的供貨不足。因為生產上零件不足，所以並未能及時製造足夠的貨量。不過相信月底推出第二批貨時，WSC的價格將會調整正常，購買不到的FANS大可放心。（SAKURA KI）





新型號PS2有問題！？

SONY在本月8日推出的新型號PS2（SCPH-18000），有三款遊戲在遊戲時可能會出現不正常的讀取和執行。包括KONAMI的《REISELIED ~EPHEMERAL FANTASIA~》、T & E SOFT的《GOLF PARADISE》和IDEA FACTORY的《SKY SURFER》。SONY方面指出由於遊戲的程式內，出現了一些不合符PS2標準規格的部份，因此造成這樣的問題。在聲明並沒有提供任何方法解決，只建議客戶到遊戲開發商進行查詢或瀏覽該開發商的網頁。（SAKURA KI）



板口博信在「多媒體格蘭坡治」獲「會長賞」



由日本多媒體內容振興協會主辦的「多媒體格蘭披治2000」，是為了表揚一些在多媒體方面有供奉的人士。在今年的大會當中，遊戲業界便有三個獎項獲得，包括PS2的《驚奇滑鼠》、N64的《薩爾達傳說～姆拉之面具～》、還有SQUARE的副社長板口 博信獲得的「會長賞」，表揚他1987年製作《FINAL FANSTAY》系列開始對於業界所帶來的貢獻和製作CG MOVIE《FINAL FANSTAY MOVIE》作出的努力。板口 博信是繼著名遊戲製作人宮本茂之後，歷史上第二位以個人名義獲獎的業內人士，這對他日後在製作方面有很大的鼓舞作用。（SAKURA KI）

亞洲機地成為香港DC的總代理

在本月1日，亞洲機地有限公司正式宣佈她已成為香港地區及中國大陸Dreamcast主機和遊戲的總代理，並假尖沙咀日航酒店宴會廳舉行了記者招待會。

亞洲機地董事蔡華強先生於會上指出，亞洲機地將會在未來統籌所有香港及中國大陸的發展工作，包括上網計劃、遊戲中文化及宣傳活動等。而以前DC主機的另外兩家代理——恆景及富利則仍會負責香港地區的分銷工作。

以往DC遊戲和主機的代理權是由新機地、恆景及富利同時擁有，這引起了市場上混亂和不必要的競爭。在統一DC的代理權後，相信香港的DC市場有望回復健康發展。（時雨）



◆亞洲機地有限公司董事蔡華強先生

◆由日本特地飛來香港出席是次酒會的日本世嘉株式會社海外銷售部總經理系總千秋先生

PC要聞

Intel「Itanium晶片」登場

Intel的64 bit Itanium晶片正緩慢地跨入市場之中。離讓使用者嘗試這顆新晶片的先期測試計畫還有一個月的時間，Intel預估有將近20台測試系統會供大型企業客戶測試。由於擔心Itanium將不會像Pentium 4等晶片有同樣高的初始需求，Intel選擇在Itanium推出的第一階段進行測試計畫。參與這項計畫的PC製造商可以推出少量的接近生產層級系統給客戶評估使用。(IKI)

繼續深海獵奇

Massive Development最近公佈了海底動作遊戲《AquaNox》的遊戲畫面。這遊戲是潛艇模擬遊戲《Archimedian Dynasty》的續篇，遊戲是由德國的遊戲公司Fishtank Interactive所開發的。玩家將繼續受雇操縱這擁有先進科技的潛艦。遊戲故事是設定在27世紀，在核戰之後人類朝向海洋底下尋求庇護。在一次秘密科學實驗失敗，導致了毀滅性的海底地震。而這些地震震出了一些洞穴，釋放出古代被拘禁在海洋底下的恐怖怪物。主角必須對抗這些古代怪物以拯救海底世界。在冒險中，將會通過一些險峻的峽谷、錯綜複雜的洞穴、海底都市、以及其他多變的3D景色。此外，主角將會遭遇到塌陷的洞穴、反叛軍、巨型烏賊、以及許多的海底生物。想知道更多有關遊戲細節，可以到Massive Development的官方網站：「http://www.massive.de/index_e.shtml」看看。(IKI)



IBM SP超級電腦登陸美國空軍？

美國空軍太空觀測聯隊於前陣子宣佈將選用IBM SP超級電腦，以辨視望遠鏡所追蹤到的太空物體。這部超級電腦使用320個採用銅晶片技術製造的IBM Power3-II微處理器，以及224 GB的記憶體，與2.9 TB（兆位元組）的硬碟。該項系統每秒能夠處理4，800億次計算，速度也比IBM的「深藍」快上四十倍。又，超級電腦「深藍」曾於1997年擊敗世界棋王卡斯波洛夫。(IKI)

Empire開設《Sheep》官方網站

Empire公司為其農場策略遊戲《Sheep》(遊戲於不久前發售)開設官方網站。網上有一些Flash格式的喜劇動畫、可供下載的遊戲畫面、來自遊戲開發者的心情故事、和遊戲中人物、羊隻、遊戲關卡的相關訊息。遊戲的目的是玩家帶領著羊隻通過一關關層層阻礙與保護你的羊隻不會變成毛衣或羊肉爐的種種考驗。網址是「http://www.saveoursheep.com」(IKI)





射鵰英雄傳

PS／中華 RPG／SCEJ／5800 日圓

IKI

作為第一款全中文 RPG 遊戲，各方人仕均對《射鵰英雄傳》寄予厚望。觀乎遊戲整體表現，雖云不過不失，然而，當中亦有不少垢病之處。首先，製作人員大刀闊斧改動故事「背景」(如刪除了成吉思汗等人的所有戲份)，須知原著是把故事鑲嵌於南宋的歷史背景上，以歷史嚴酷的一面來襯托故事的曲折性與悲壯性。論故事性，遊戲中保留了原著大部份的情節，是以整體故事也不成問題；唯是失卻了歷史背景的襯托，令遊戲變得與一齣「快意恩仇」武俠片無異！再者，遊戲大幅刪減登場人物數目，實在令不少原著擁躉大感不滿。當然，原著人物眾多，謹以一張CD容量，實在難以表達；刪減人物並不打緊，但遊戲對於人物心理著墨不多，不免浪費了龐大的人際關係，更令人難以代入其中。

撇除以上缺點，遊戲卻非一無是處，當中戰鬥時攻擊的動作尤其值得一讚，箇中「刺」、「斬」、「劈」、「削」等動作表現不俗，而且原著中不少經典對白也會在遊戲一一重現。又，遊戲中的配樂十分「中式化」，誠然這與遊戲氣氛相配合，但動輒便大鑼大鼓的配樂，聽多了倒令人陡起厭惡之念。最後，坊間對此作最為垢病的地方，便是其畫面的不濟，雖然這是改不了的事實，但鑑於這是本地製作人員初試啼聲，大家還是寬容一下罷！



評分：7分

咸旦仔

這個由金庸著名作品《射鵰英雄傳》改編的同名遊戲，單看畫面實在不敢恭維，遊戲怎樣看起來都像多年前的電腦遊戲一樣。不過這亦難怪的因為今次的所有畫面以及人物設定都是由完全沒有做遊戲經驗的本地公司所制作，實在是情有可原，希望下次的水準難能提高點吧！總括而言，如果你是中國人的話都應該捧捧場的。

評分：5分

SAKURA KI

超級人氣 RPG 遊戲終於等到在 WSC 上推出，由於這是《FF》系列的第一集，因此很有懷舊的感覺。遊戲的畫面因為 WSC 的顯示器較暗，所以並沒有期望中那麼好。不過遊戲性卻是十分之高，職業組合、購買魔法系統和砌圖遊戲等，都會令人廢寢忘餐。總結遊戲的表現非常出色，喜歡 RPG 的人都不應錯過。

評分：8分



Tales of Eternia

PS／RPG／Namco／6800 日圓、9800 日圓（PREMIUM BOX 版）

小璘

受玩者期待的《Tales》系列最近作《Tales of Eternia》，現在終於推出了。雖然本作的人物設計比起前兩作《Tales of Desitny》和《Tales of Phantasia》可能失色了點，但故事內容及遊戲的玩法絕對不比前作遜色，已玩過前作或初玩者一定要試試。

遊戲跟上兩集沒有多大分別，戰鬥方法和料理系統等仍然保留在其中，然而角色的特技和部份故事內容都與前作有點相似，所以在某程度上都覺得欠了一份新鮮感，不過相信這些相似的地方，都是為了讓玩者感到這是《Tales》系列的遊戲而保留下來的。

雖然是這樣，但當中仍有一些新要素，例如可下載多個有趣的Mini Game到PocketStation上、利用大晶靈來使出的晶靈術等，令遊戲變得更多元化；其中晶靈術的效果都十分有用，而且還可以跟別的大晶靈融合成新的晶靈術，使戰鬥更為有趣。除此之外，本作的戰鬥系統進行了一定程度的改變，就是把角色使出特技的指令簡化，方便初玩者出招；而當然為了已玩過前作的玩家，遊戲亦設有一件裝備道具，使角色在出招時可回復前作輸入指令的方法，以增加戰鬥時之樂趣。



評分：7分

MS

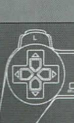
玩過《TOD》和《TOP》後，這次的《TOE》實在有點令人失望。首先 OP 的歌和片段強差人意，主角的「無敵一笑」實在叫人……戰鬥系統由以前像格鬥遊戲之指令式，更改為單按鈕指令(雖然可以裝備一個飾物更改)，不夠刺激。總括來說沒有太大的改進，幸好加了組合魔法和 POCKET STATION 上的迷你遊戲追回不少分數。

評分：7分

小悠

筆者和許多有玩過《Tales of Destiny》系列的朋友一樣，要評Eternia便會不其然和它的前兩集相提並論。不論戰鬥系統和技巧成長模式也和前作沒有太大的分別，連人物設計也給人一種《Tales》系列的親切感。但反觀過來便會沒有新的東西加進去，令遊戲缺乏新原素，過為保守了。由於故事方面連繫了上集Destiny，FANS們定會很高興。

評分：7分





FINAL FANTASY

WSC/RPG/SQUARE/9999 日圓（連 WSC）

MS

等了這麼久，終於再次推出最初的FF版本，不過最初FF，其系統十分不完整，職業上只有能力值上的差異，武器值的決定，魔法的種類也不夠完善，都遊戲的缺點，畢竟它都是13年前的遊戲，但是畫面質素提高及速度加快的他；都值得一玩，因為沒有它就沒有現在的FF。

評分：7分

SAKURA KI

超級人氣RPG遊戲終於等到在WSC上推出，由於這是《FF》系列的第一集，因此很有懷舊的感覺。遊戲的畫面因為WSC的顯示器較暗，所以並沒有期望中那麼好。不過遊戲性卻是十分之高，職業組合、購買魔法系統和砌圖遊戲等，都會令人廢寢忘餐。總結遊戲的表現非常出色，喜歡RPG的人都不應錯過。

評分：8分

時雨

撇開WSC的液晶不說，SQUARE很成功地將一套本身平平無奇的作品變身成名作。當年FC版為人垢病的操作性和戰鬥系統，在本作中已被全部改善過來，非常有SFC版《FF》的感覺，畫面也有SFC的質素。雖然遊戲故事非常之硬來，但考慮到13年前的水準，這是可以接受的。只可惜WSC的液晶……（唉）

評分：9分



DRAGON QUEST III

GBC/RPG/ENIX/6400 日圓

時雨

《DQ3》可說是整個系列中最受歡迎的作品，現在可以在手提機上玩，單是這點已值得加分。GBC版是以前SFC版的完全移植，操作性、遊戲內容等完全沒有問題，新加入的怪物金幣也能令喜歡挑戰100%完成度的玩者不眠不休去玩。只是畫面方面真的比較差，比起初代FC版還要惡劣！ENIX果然不是一家重視畫面的公司……

評分：8分

隨風

由於筆者沒玩過《DQ》的前作，因此只以評RPG的角度來評此作。玩法來說不算太難，而且可以轉職及儲金錢這個功能很有趣，另外可以自己決定同伴的職業亦能令戰鬥時更加順利。畫面方面，以手提機的機能來說已經不錯，也沒有什麼視點上的問題。唯一可惜的是戰鬥系統始終有點悶，只是「互揍」嘛！

評分：7分

SAKURA KI

日本的國民級的RPG遊戲，除了會完全移植超任版之外，亦會加入如搜集怪物金幣等。遊戲的戰鬥畫面由靜止狀態，變成為動畫方式表現很有趣。另外，遊戲的最好玩之處莫過於是一開始便可以組隊，而且職業方面亦可以自由選擇。故事方面亦很壯大，是個RPG迷必玩之作。

評分：8分



ROCKMAN X5

PS/ACT/CAPCOM/5800 日圓

小悠

令人期待的《ROCKMAN X5》終於推出了！X5有蹲下和捉吊繩也是新有的動作，加上新設計的飛行裝甲和防衛裝甲，使這個遊戲的變化多了很多。相比起上一集的X4，今次的X5沒有太高難度的指定動作，跳躍的藝術也即時大減了。另一方面，今次X5沒有X4那麼多的動畫，連劇情的交代也十分簡化，這是筆者最不滿的地方。

評分：7分

MS

《洛克人X》系列的第5作，追加了不少新的動作外；還更改系統，就如故事的分歧、多個ENDING、隨意組合ITEM、更換不同裝甲等等，為遊戲性增添不少趣味，不過就失去過往的特色，就如裝甲的隱藏位置鮮明、BOSS不夠強、少了一些需要利用「跳躍藝術」來通過的地方等等，實在令FANS有點失望，希望下集會有改進。

評分：7分

隨風

對老手來說也許今集的難度不太夠，但對於像筆者這種新手來說，《ROCKMAN X 5》真的很難玩呢！那種「跳的藝術」實在很難應用，而且即使知道有哪幾種跳法，在「實戰」時卻不一定懂得應用，不過此作真的挺好玩，如果有一個適合新手玩的難度就好了。總括而言，如果閣下是此作的愛好者一定要玩。

評分：7分



第一神拳 VICTORIUS BOXERS

PS2／SPT／ESP／6800 日圓

咸旦仔

由長壽漫畫《第一神拳》移植到PS2上的同名遊戲。今次在PS2上推出這類拳拳到肉充滿迫力的遊戲，就畫面來說，實在是一隻相當出色的作品，為了做到如真正拳擊比賽的效果，從體形、動作、擂台上的燈光、以至背景觀眾的反應等等，都能做到如實際的拳擊比賽一樣。此外，遊戲中原著氣氛相當重，對FANS來說實在是非玩不可。

評分：5分

MARKS

說到畫面質素相信是無可厚非，但只有打拳的部份可真是有點簡單，如何有練習的要素，可能會令遊戲更好。不過只以打拳來說，當中出拳和拳手迴避的表現都十分出色，可是拳手的方向性真是比較失望，因為拳手的方向絕對是基本中的基本，可以影響到拳手的表現，所以遊戲只得6分。

評分：6分

時雨

名作動畫的改編遊戲……一直以來這都是「廢GAME」的先兆，但這遊戲卻是例外。雖然操作方法需要時間習慣，但拳擊遊戲的部份設計得非常精彩。玩者可以利用各個人物的必殺技去模仿原作的情節，也可以當它是格鬥遊戲去研究，因為遊戲的平衡度出奇地好。

評分：8分



DARK CLOUD

PS2/RPG/SCE/5800 日圓

MARKS

雖說是本人的期待作，但當中並不是那樣的完成，因為當中需要在迷宮中找到整份碎片，才可以得到不同的EVENT，令尋找過程比較沉悶，而完成一半的地圖同樣在回村之後從新開始，使人感到一點無奈。此外，在村莊畫面亦會出現一些拖慢的情況，如不介意這些缺點的話，絕對值得推介。

評分：7分

時雨

遊戲的感覺很似《薩爾達》加《斯寧》。在地下城探索和戰鬥的部份製作得非常緊張刺激，武器的繼承系統也是個成功的新嘗試，喜歡SLG的玩者應一定會喜歡設計村莊的部份，總括來說遊戲H9完成度很高。用PS2製作出來的3D世界的確美麗，SCE的技術力應記一功。但遊戲由始至終只有玩者一人，雖然有得換人，但仍比較單調。

評分：8分

隨風

畫面十分漂亮，而3D製作亦不錯，比較「像」一隻PS2的遊戲。不過此作的玩法卻令筆者想起《浪人思寧》呢！同樣是RANDOM迷宮、為了起屋而收集材料、無限復活、直接攻擊敵人等，而且同樣地都很好玩！另外此作的音效亦挺不錯，那腳步聲十分有趣（笑）。以現時的PS2遊戲來說，它絕對可以一試。

評分：7分









直擊訪問



鬼武者監製 稻船敬二

TEXT：時雨

隨著《鬼武者》發售日越來越近，玩者們對這套作品的關心程度也一日比一日高。為了了解更多有關本作品的情報，本刊特地替《鬼武者》的監製稻船敬二先生做了一個獨家專訪，相信從中大家可以對這套PS2的超大作有更深的認識。

稻船敬二

1965年生。1987年加入CAPCOM後，曾參與過FC遊戲《ROCKMAN》的人物設計工作，其後他改為專注於遊戲監製方面，幾乎每一集《ROCKMAN》他都有份參與其中，可見他對遊戲的執著。現在正全力為《鬼武者》的最後調整奮戰中。

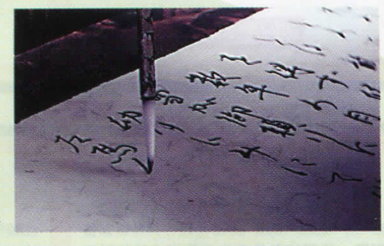
主要代表作：

- 《ROCKMAN》系列
- 《DISNEY・唐老鴨夢冒險》（FC・1990・人物設計）
- 《BREATH OF FIRE》（SFC・1993・人物設計）
- 《BIO HAZARD 2》（PS・1998・監製）等

「《鬼武者》是一套重視動作遊戲「爽快感」的作品。」

——《鬼武者》可以說是由《BIO HAZARD》衍生出來的作品，為了令玩者們不覺得它是「另一套《BIO》」，而是一套有「《鬼武者》色彩」的作品，請問你有否在設計時下了些什麼工夫？

稻船：《BIO HAZARD》系列的主題是恐怖，但《鬼武者》卻是一套重視動作遊戲「爽快感」的作品。因此在設計遊戲的時候我極力將影響「爽快感」的要素去除，並細心地去調整遊戲的節奏感和難易度。另外，和以遠距離用槍攻擊為主的《BIO》不同，《鬼武者》以刀劍為主的戰鬥，也會令動作遊戲的部份更富戰術性。例如在至近距離被敵人包圍時，先擊倒哪一個敵人自己所受的傷害才會較少？類似的思考是玩者作戰時所必需的。



——本遊戲的平台由PS改為PS2，有沒有某些「一定是PS2才能做到的！」要素加了進去？

稻船：相信是映像和人物的質素提高了吧。例如CG質感的表現、登場人物之造形等等，改在PS2上推出後，遊戲在外表和畫面整體的美感方面，都得到很大的改進。

——鬼武者的背景為什麼並不是像DC的《Code: Veronica》般採用多邊形製作，反而改回使用靜態的CG？

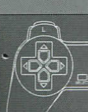
稻船：以我們由《BIO》系列中培養出來的技術，利用靜態畫來製作高質素的背景並不是什麼問題。而這樣一來我們也可以空出多點主機的性能，去將爽快的動作遊戲所需要的流暢動作充分表現出來。採用靜態CG的另一個原因，是我認為要表現出戰國時代風景的質感，靜態畫比多邊形背景來得更合適。

——鬼武者之前曾多次延期，當中不知有什麼原因？開發期間增長了，對





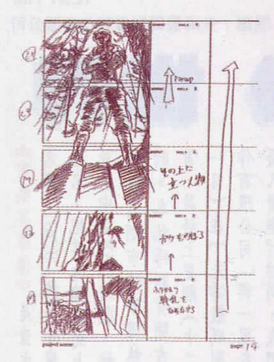












遊戲的內容又有什麼影響？

稻船：延期的原因，是我為了盡量提高《鬼武者》作為一套動作遊戲之完成度，而撥出了較多的時間去做調整的工作。我思考過如何在玩者開始對遊戲內的動作有膩的感覺時，去加入新鮮感。結果在增加遊戲中登場的武器之同時，調整所需要的時間也長了。

——以日本戰國時代為背景，並加入妖怪、魔法等幻想式要素此一構思，是如何得來的？

稻船：如果將日本的時代劇原原本本地變成遊戲，感覺始終是太過樸實了，因此便加進了妖怪、魔法等華麗的要素。

——在戰鬥系統方面，敵人的位置和數目是固定的，抑或是隨機產生的？另外已消滅過的敵方小角色會否在過了一段時間後復活？

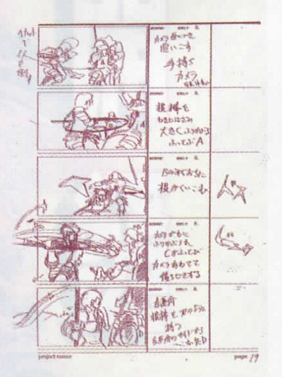
稻船：這並非固定不變的，敵人的數目和種類會根據玩者是「第幾次來到？」、「由那一個方向進入？」等因素而產生變化。

——要完成整個遊戲估計需時多久？

稻船：我相信即使是極聰明的玩家，在第一次玩時也至少要花 10 小時以上才能完成遊戲。

——你認為《鬼武者》的難易度如何？

稻船：遊戲中的PUZZLE要素、地圖的複雜程度和寶物的多寡等，相信會比《BIO》系列來得簡單少許。不過由於遊戲動作的部份比《BIO》要難，總括來說遊戲的難易度會較高。



「我並不認為 CG 是萬能的，反而『如何有效利用 CG 去製作出自己想表達的東西』這點才更為重要。」

——《鬼武者》的 OPENING CG 片在本年 7 月的美國電腦圖像展「SIGGRAPH 2000」(*1)中，得到了「BEST OF THE SHOW」這個業界最高榮譽的獎項，在全世界得到了極高的評價。在今後 CAPCOM 有沒有打算加強在 CG MOVIE 方面的發展？



稻船：今次《鬼武者》的CG MOVIE，是我們委託CG製作公司「Links DigiWorks」(*2)所製作的。在這段 CG MOVIE 中採用了一種可以同時攝影多人數動作的MOTION CAPTURE新技術，成功令戰國時代兵士們之間的戰鬥能以CG動畫的方式重現，這種突破性的技術進步獲得了SIGGRAPH方面的肯定。不過就我本人來說，我並不認為 CG 是萬能的，反而「如何有效利用 CG 去製作出自己想表達的東西」這點才更為重要。

——「將演員金城武在戰國時代劇內登場」，此一想法是如何得來的？

稻船：我是在某個場合上透過作曲家佐村河內(*3)先生認識到金城武的，在言談之間得悉他原來非常喜歡玩遊戲，在大家一拍即合之下，我們就採用了他作為遊戲男主角的模特兒。

——為什麼會請非專業遊戲製作人的金城武參與在《鬼武者》的製作之中？

稻船：在開發的過程中，金城武曾向我表示他希望不單止只是做遊戲的模特兒，他自己也想參與遊戲的製作工作之中。在和他詳細交換過意見後，我發現從遊戲製作的角度來看，他的構思頗有出眾之處，於是便正式請他成了本遊戲的客席製作人。

——稻船先生對《鬼武者》的銷量有多大期望？有沒有自信它能成為 PS2 首套突破 100 萬套銷量的作品？

稻船：我實在無法預計它能否達成 100 萬套的銷量，不過我有信心它的內容絕對可以令 100 萬個玩過它的玩家滿意。

——有沒有將《鬼武者》系列化的計劃？

稻船：我本人已有《鬼武者》續篇的構想，但詳細資料現在仍是秘密，請大家期待日後之公佈。

——在《鬼武者》的開發告一段落後，可否透露一下稻船先生你會有什麼新計劃？

稻船：在《鬼武者》開發的同時，我也正在開發GAME BOY ADVANCE的《ROCKMAN EXE》。這遊戲也將會非常有趣，敬請期待！

——最後可否向香港的玩家們說幾句話？

稻船：《鬼武者》很快就會推出，大家不要錯過了。說起香港，我自己很想再去一趟吃美味的中國菜呢。

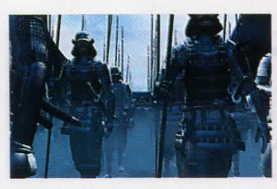
——很多謝你在百忙中抽空接受我們訪問。

「我有信心它的內容絕對可以令一百萬個玩過它的玩家滿意。」

*1：「SIGGRAPH」是由美國計算機協會(Association for Computing Machinery)所舉辦的國際會議，會上集合了全世界CG界精英，而當中的「Computer Animation Festival/ Electronic Theater」更是全場最受注目的EVENT，今年會上共有 650 套作品上映，《鬼武者》能在當中突圍而出絕不簡單。
SIGGRAPH 網頁：http://www.siggraph.org/s2000/

*2：於 2000 年 4 月成立，前身為 CG 製作公司「Links Corp」和 MOTION CAPTURE STUDIO「櫻亭」，在日本已擁有18年製作CG的歷史。
Links DigiWorks 網頁：http://www.linksdw.imagica.co.jp/

*3：佐村河內守，1963 年於廣島出生，患有聽覺毛病的作曲家。4歲開始學音樂，10歲開始作曲。由 1982 年起他開始利用不同種類的音樂互相組合創作，是精通古典、TECHNO、民族、宗教音樂等 20 種音樂的鬼才。代表作包括 NHK《山河憧景》、電影《秋櫻》、《六惡黨》、《BIO HAZARD SYMPHONY.》現正負責《鬼武者》的音樂製作。
網頁：http://members.aol.com/samuragouchi/index.html




遊戲誌PS專題─《射鵰英雄傳》

開發人員專訪特輯

製作群眼中的《射鵰》世界

採訪：MS、IKI
TEXT：IKI
鳴謝：先濤數碼影畫製作有限公司



《射鵰英雄傳》是查大俠的名著，SCEJ挾著金庸作品之名，把其改編成史上第一款全中文RPG遊戲，她的出現令近期市場鬧得熱哄哄的。本誌得到有關方面稽首，並於上星期（十二月十一日）在「先濤數碼影畫製作有限公司」與一眾本地開發人員進行訪問，我們希望透過是次訪問，讓讀者對《射鵰》這遊戲有更深入的理解。以下便是今次訪問的內容：（遊＝遊戲誌PS、先＝先濤開發人員）

◆先濤開發人員，左起：FRANKY、JIM、MATTHEW



遊：想問今次製作時間有多久？

先：其實早在98年我們與日本SONY已構思製作《射鵰英雄傳》，其中頭4個月只是試驗階段，之後才正式合作。當然，在中途亦曾斷斷續續經過多次修改。特別一提，我們所負責的謹是人物、Graphic，而故事劇情則交由日本方面負責。

遊：為何當初會構思以《射鵰》為題材？

先：首先，導演蔡以強先生對《射鵰英雄傳》有著深厚的情意結。再者，日本方面希望循著「三部曲」的形式，推出《神鵰俠侶》及《倚天屠龍記》，當然這亦須視乎整個東南亞的市場而定。

遊：《射鵰》的內容背景龐大，在製作上有否困難？

先：問題當然會有，但全部倒也只是小事而已。其中最大的問題，相信是容量限制，由於遊戲畫面是由全Real Time 3D所組成，奈何日本方面卻一早定下只用一枚CD-ROM的方案（因為多枚CD的成本太高），在容量不足的限制下，很多地方也得盡量刪減遷就。



遊：貴公司本身素以製作是電影CG見稱（如《中華英雄》、《風雲》等），在動作表現的要求會否很高？

先：基本上，角色動作是根據武打片、國術典籍來參考製作，而且亦會盡量照足原著所描述一樣；然而，我們每個動作也得35格，故難免會造得不盡完美。



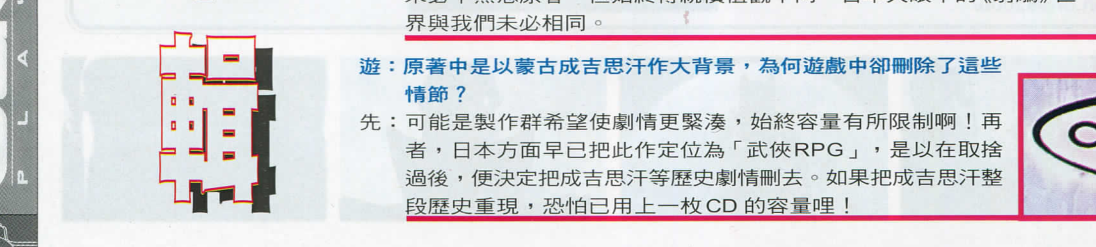
遊：與日本方面合作溝通有否問題？（日本人未必熟悉原著）

先：溝通問題不大，但始終是分隔兩地，時間倒是一個難題。再者，中日兩地文化背景的差異，亦無可避免地造成意見及觀點的分岐。日本人未必不熟悉原著，但始終傳統價值觀不同，日本人眼中的《射鵰》世界與我們未必相同。



遊：原著中是以蒙古成吉思汗作大背景，為何遊戲中卻刪除了這些情節？

先：可能是製作群希望使劇情更緊湊，始終容量有所限制啊！再者，日本方面早已把此作定位為「武俠RPG」，是以在取捨過後，便決定把成吉思汗等歷史劇情刪去。如果把成吉思汗整段歷史重現，恐怕已用上一枚CD的容量哩！





遊：為何刪除了這麼多人物（如江南七怪由原著中的七名人物，變成遊戲中一名角色），是否容量有限？

先：誠然，容量限制是一個問題，始終同一畫面內最多只能顯示6名人物。雖然我們曾提議不若把江南七怪分批出場，奈何日本方面卻以濃縮劇情為理由而堅持刪除人物。

遊：原著中對楊康的心理變化著墨甚多，何以遊戲卻只輕輕帶過？

先：除了上述濃縮劇情及容量限制的問題外，中日兩地傳統價值觀不同也是一個原因，原著中楊康由王子淪為無父無母的孤兒、由享盡榮華富貴到一無所有，而且要他刺殺廿年來「父慈子孝」的完顏洪烈，其心裡著實多難受啊！然而，在日本人眼中的民族立場並不如中國人一樣。



遊：在選用人設上有否參考過原著？似乎遊戲中郭靖的形象並不如原著般木訥。

先：基本上，我們在設定人設時是偏向以舊版電視版《射鵰》（82年）為主，而且為了配合日本市場，郭靖的形象總也不能太過木訥罷！以服裝方面來說，原先郭靖的形象是像原著般十分樸素，奈何日本方面卻希望以華衣美服作取悅玩者，是以出來的效果就如現時大家所見一樣。



遊：《射鵰》既標榜為「中華RPG」，那麼在配樂（BGM）方面又有甚麼甄選標準？

先：在配樂方面，我想當然是以日本人心目中的「中樂」為標準--即戰鬥中的大鑼大鼓也！

遊：遊戲中我們亦發現到華語（中文）版與日語版在各自LOAD碟畫面中有點兒不同啊！那是為甚麼？

先：我們相信你是指日語版LOAD碟畫面中的「囍」字罷！這就正是日本人眼中的「中國文化特色」罷‧‧‧‧其實在較早前，不論華語版與日語版的LOAD碟畫面中也有這個「囍」字，不過我們亦有向日本方面反映，這「囍」字似乎不適合用於一些嚴肅的劇情，而且亦較為土氣，故最後這個「囍」字只保留在日語版中。



遊：各位在遊戲中有否想過帶出甚麼訊息？（例如「為國為民，俠之大者」）

先：唔‧‧‧‧我想也是這句「為國為民，俠之大者」罷！

遊：今次的目標是否想開拓華人市場？

先：當然是罷！

遊：大家本身有拜讀過金庸作品嗎？

先：當然是有拜讀過罷！



遊：承上題，如是者，大家最愛的又是那本？

先：我想大概也是《射鵰英雄傳》、《笑傲江湖》（受電影版影響）、《鹿鼎記》及《天龍八部》（受電視版影響）罷！

遊：如下次再有機會開發中文遊戲，會否仍以金庸作品為首選？

先：當然會罷！始終日本方面打從開始時便希望循著「三部曲」的形式，推出《神鵰俠侶》及《倚天屠龍記》，而且金庸確是近代文壇的一顆慧星，其作品的號召力自是無容置疑。

遊：承上題，如是者，那又會否以《天龍八部》為題？始終《射鵰》也不宜作RPG啊！

先：誠如上述，既然日本方面打從開始時便希望循著「三部曲」的形式，故此推出《神鵰俠侶》及《倚天屠龍記》的可能性便較大；至於《天龍八部》相信則是另一個不錯的選擇。

遊：觀乎坊間意見，大家對這次成績滿意否（與預期目標）？

先：當然滿意罷！老實說，得知正版在數天內（3天）售罄，委實是有點意外哩！



遊：最後，各位可以與香港的玩家說幾句話嗎？

先：唔‧‧‧‧我想還是那句「請支持正版」罷！始終各位購買翻版，正版頓變得無人問津，生產商便以為該遊戲沒有市場價值，大家也難望可玩到往後「三部曲」的《神鵰俠侶》及《倚天屠龍記》罷！




TEXT：IKI
鳴謝：錦輝電子有限公司

2000年3月4日，若換算成日本曆的計算法，即是平成12年3月4日；在這「1234」的日子裡，遊戲業界中發生了一件大事：因為她--Playstation 2就在這天面世。屈指一算，PS 2發售距今也有半年有多的時間了！雖然目前大家對她的鐘愛度並非太熱衷，但觀乎往後的發售新作，不少作品如《GT 3》、《鬼武者》等也甚具瞄頭，令人覺得PS 2的後勁倒也不容小覷。不知看官又有否想過擁有一部？

遊戲誌PS專題--PS 2主機大比併

主機多面睇

PS 2 Data Base

Playstation 2標準規格
CPU：128 BIT（Emotion Engine）
系統時脈：294.912MHz
主記憶：32M（Direct RDRAM）
圖像：Graphics Synthesizer
時脈：147.456MHz
嵌入的隱藏VRAM：4MB
音源：SPU2
同時發音數：48ch plus software
音源記憶：2MB
輸入（出）：I／O Processor
CPU核心：PlayStation CPU＋
時脈：33.8688MHz（可選擇）
輸入（出）記憶：2MB
媒體：CD-ROM及DVD-ROM
速度：CD-ROM 24倍速／DVD-ROM 4倍速

PS 2的型號

現時市面上的日版PS 2主機分別為「10000」及「15000」兩種型號，前者為舊版，後者則為新版。兩者的功能有著相若效果，其中最大分別只是在於外置DVD DRIVER而已。「10000機」採用Ver. 1.0，它的最大特色，當然是可以透過「秘技」來觀看所有區碼的DVD影碟（因為「10000機」只對應第2區及本身全區碼的影碟），然而，「10000機」在觀看「華納」影碟時卻似乎常有阻滯（主要是不能觀看部份影碟）。至於「15000機」則採用Ver. 1.01，奈何卻因不可再使用「秘技」，是以大家也得乖乖看回第2區及本身全區碼的DVD影碟。對於本地用家而言，通常觀看的DVD影碟也是以外語片及港產片居多，偏偏第2區區碼影碟卻又以日語片為主，是以「10000機」似乎較適合香港用家‧‧‧‧當然，用家最終選擇哪個型號，還是各取所需罷！


◆「10000機」採用Ver. 1.0


◆「15000機」只對應第2區及本身全區碼的DVD影碟

「對應翻版不能」的新型號-18000機

除了上述的「10000機」及「15000機」兩種型號外，另一款型號「18000機」亦已於日前抵港。與前兩者不同，「18000機」採用Ver. 2.0，由於是內置DVD DRIVER關係，故「18000機」的主機套裝是不會連同MEMORY CARD，反之則會隨機附送遙控器。至於對應翻版碟方面，由於「18000機」是把UTILITY DISC內置機內，先前「10000機」及「15000機」的翻版IC將不適用，換言之，翻版商人是不可能輕易破解的。（先前「10000機」及「15000機」可對應翻版，也是全因那張UTILITY DISC）


◆「18000機」的遙控器


◆右方是他廠推出的遙控器

◆「18000機」Box Set的外觀

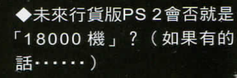
後話

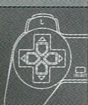
雖然「18000機」型可說杜絕了翻版的可能（至少暫時還未可對應翻版），但話說回來，它的出現卻帶起「10000機」及「15000機」的搶購熱潮（箇中是甚麼原因，大家心照不宣也罷）！直至暫時而言，「18000機」的售價約三千多港元，反之「10000機」及「15000機」的售價卻不跌反昇（其中「10000機」更只剩下少量存貨‧‧‧‧‧‧），各位看罷又有否決定購買哪個型號？


◆「10000機」及「15000機」的售價$4XXX？

◆「18000機」杜絕了翻版的可能，各位也應多多支持正版啊！


◆各位可清楚見到「18000機」（左）機身旁邊的seal貼，這是「15000機」（右）所沒有的。


◆未來行貨版PS 2會否就是「18000機」？（如果有的話‧‧‧‧‧‧）



PS2會否成為未來的業界標準？



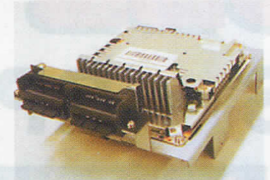
街機底板「SYSTEM 246」全面剖析

TEXT：時雨

在今年的9月下旬舉行過的第38屆AM SHOW中，傳聞中和PS2兼容的底板「SYSTEM 246」終於現身！不過與此同時，SEGA也公開了新底板「NAOMI 2」。到底「SYSTEM 246」的實力如何，它又能否取得像昔日PS兼容底板般的成功？

性能與PS2完全一樣

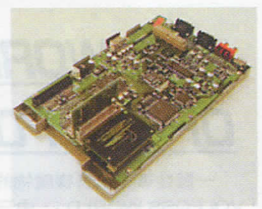
「SYSTEM 246」雖說是由NAMCO方面開發，但實際上它的中樞部份根本就是一台PS2，並沒有作出過任何改動，NAMCO只是負責了開發介面的部份。其實以PS2的超高性能，應付高質素街機遊戲的硬體要求仍是綽綽有餘。不將「SYSTEM 246」的性能進一步強化，最大的優點自然是令它和PS2完全兼容，一方面可以減低底板的製造成本，另一方面在移植家用機時也更為方便。



◆SYSTEM 246中樞部份全貌

可使用DVD-ROM作媒體

「SYSTEM 246」的介面除了負責控制底板的I/O（輸入／輸出）之外，最特別的地方是它可以接駁外部儲存裝置，如DVD-ROM等。如此一來，「SYSTEM 246」的遊戲就可以利用DVD-ROM的方式發售，這樣一來不單止可以縮短遊戲ROM的製作時間（街機的ROM製作一般需時數個月），而且遊戲的價格也會下降，減低生產商和遊戲機中心的成本。



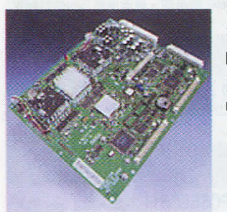
◆由NAMCO開發的介面

和NAOMI 2之間的競爭

現時街機市場的主流底板，無用置疑是SEGA的「NAOMI」。不單止是SEGA本身，就連其他街機遊戲開發商如CAPCOM、SAMMY、TECMO、彩京甚至是NAMCO也樂於採用「NAOMI」來製作遊戲。「NAOMI」的高性能、高汎用性、低價格和能夠和DC版同步製作和連繫，是它能夠成為業界標準的主要原因。

在「SYSTEM 246」發表的同時，SEGA亦於AM SHOW中公佈了新底板「NAOMI 2」的詳情。從表面的能力來看，「NAOMI 2」的性能比起前者可說是毫不遜色。加上和舊有「NAOMI」的完全兼容性，和新推行的GD-ROM流通制度，相信「NAOMI 2」仍會廣受生產商和遊戲機中心歡迎，在先天條件上「NAOMI 2」已經比「SYSTEM 246」優勝。

不過論到前景，「SYSTEM 246」則會比「NAOMI 2」優勝少許。這和日本PS2的強勢和DC的衰退不無關係。現時日本的生產商將家用機遊戲移行至PS2的趨勢十分明顯，而DC的機能亦不足以完全移植「NAOMI 2」的遊戲。當考慮到移植至家用機的成本效益時，「SYSTEM 246」自然是個較好的選擇。但當中的大前提是遊戲生產商要先掌握到開發PS2遊戲的技術（PS2出了名開發困難），否則他們仍會傾向用回「NAOMI」系列的基板。「SYSTEM 246」能否成功，很大程度上會根據PS2的開發環境有沒有改善而定。



◆SEGA的新底板「NAOMI 2」擁有每秒顯示1000萬個多邊形的能力



◆「NAOMI」的GD-ROM DRIVE。街機遊戲以光碟形式供應將取代MASK-ROM成為主流

SYSTEM 246規格表

CPU	128bit "Emotion Engine"
運行頻率	204.912MHz
主記憶體	32MB (Direct RDRAM)
顯示晶片	"Graphic Synthesizer"
運行頻率	147.456MHz
CACHE VRAM	4MB
音效	SPU2
同時發音數	48ch + 軟件音源
音效記憶體	2MB
I/O 處理器	PlayStation CPU+
運行頻率	36.864MHz
IOP 記憶體	2MB

SYSTEM 246之新作

RIDGE RACER V ARCADE BATTLE

相信沒有那一位讀者未聽過《RIDGE RACER》這個名字，這套NAMCO的名作RAC之最新作，將會成為「SYSTEM 246」推出的首套作品！雖說PS2的DUALSHOCK 22控制器的操作性極佳，但始終賽車遊戲是要有呔盤和油門才過癮的！對吧？由於本作是由PS2逆移植過來的，因此除了畫面的LAYOUT和字體有少許改動外，基本上其他部份和PS2版是一樣的。當然，本遊戲會加入街機用的模式，並容許多人通訊對戰。





◆在本書出版之時，相信在街上已可以玩到！

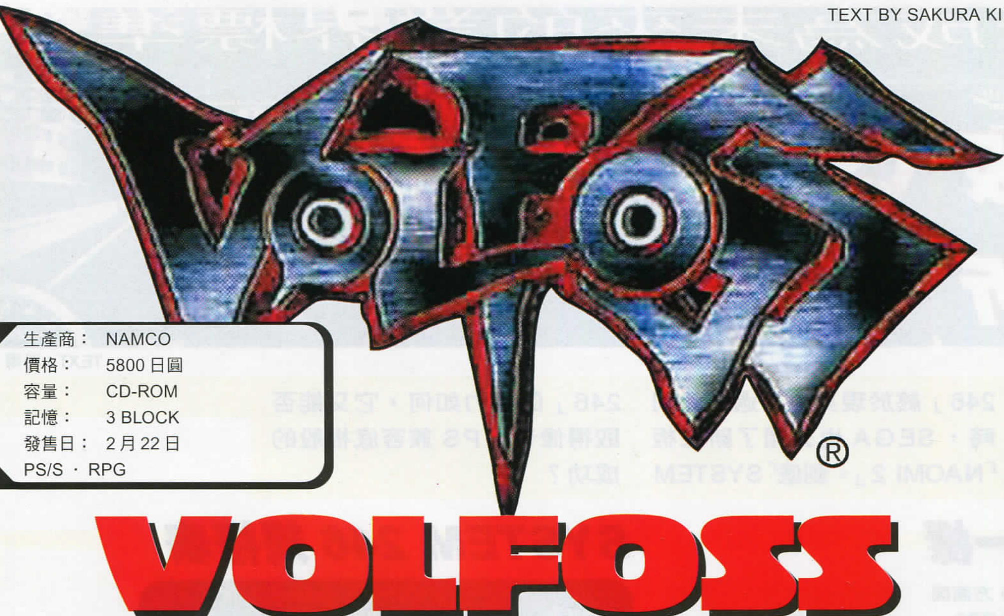
BLOODY ROAR 3

由HUDSON和EIGHTING共同開發的3D格鬥遊戲。香港的玩者對《BLOODY ROAR》系列可能不太熟悉，但在歐美等地它可是頗具人氣的格鬥遊戲來的。說到《BLOODY ROAR》自然不能缺少「獸化」的要素，玩者在獸化之後，基本能力會有所提昇，而且還可以使用獸人獨有的必殺技和名為「BEAST DRIVE」的超必殺技。而在今集《3》之中，還新加入了更為強力的「超獸化」系統！在超獸化後角色的機動力和攻擊力都會大幅提昇，而且超必殺技也可以任意使用，非常適合用來短期決戰之用。



◆果然是「SYSTEM 246」，畫面的質素非常高

TEXT BY SAKURA KI



生產商： NAMCO
價格： 5800 日圓
容量： CD-ROM
記憶： 3 BLOCK
發售日： 2月22日
PS/S · RPG

VOLFOSS

NAMCO 本格派S · RPG

數最近的RPG大作，相信有很多人都會想起NAMCO的《Tale of Eternia》，現在NAMCO又再發表另一大作《VOLFOSS》。玩者會以一個住滿了魔物的奇怪世界為舞台，人物設計是造型界中的知名人物——韮沢靖。獨特的人設再加上奇異的世界觀，將會帶領玩者進入一個真正的S · RPG遊戲。

造型界大師的人設

遊戲中的人設是由造型界的名人韮沢靖，他過去的作品有《EO》和《倫敦精靈探偵團》等，他今次為遊戲擔當人物和世界觀的設計，這點也是遊戲的另一個賣點。首先說人物角色都擁有鮮明的性格，例如沈默而強勁的隊長，還有冷靜沈著的軍師等。至於魔物方面都是一些奇怪鬼異的樣子，設計很有個人的風格。



MISSON CLEAR 型的S · RPG



玩者控制的SILVER FANG傭兵部隊，會接受各式各樣的任務，以賺取金錢或名聲。任務的內容有魔物退治、間諜活動、暗殺行動、拯救工作和保護任務等，總數會有200種以上。玩者選擇不同種類的任務會影響遊戲的故事發展，要成為「救國英雄」還是「闇之帝王」便要看玩者決定。另外，編成系統會在任務進行前顯示任務的內容、狀況和地形等，玩者可以清楚任務的資料。遊戲中的地形種類會有平地、沙漠和廢墟等100種以上，要編成適合的隊伍才會成功完成任務。進行任務時會以SLG方式，敵我雙方交替回合進行。玩者要配合隊員的特性和地形效果等，作出正確的指示。





THE WORLD OF VOLFOSS

一個住著各式各樣魔物的地方稱為「VOLFOSS WORLD」，由三個國家所組成。世界各地都十分之特別，有的四周也佈滿著一些奇怪的長春藤，亦有生滿鐵甘葛藤而形成的森林，是個極具色





彩的廣大地方。這個地方內充滿無數的傭兵部隊，其中的一隊稱為SILVER FANG的隊伍，主角SHALVAS（シャルバス）就是這隊的隊長。



人物介紹



SHALVAS(シャルバス)——遊戲的主角，亦是SILVER FANG的隊長，誓要為前隊長報仇的男人。

UCHIDA(ウチダ)——在這個世界中的商人種族，專為SILVER FANG提供情報，真正的目的不明。



RIALLY(リアリー)——沒有理會父母的擔心，到了VOLFOSS世界旅行。在一次危險中被SILVER FANG所救，自始便成為SILVER FANG隊員。

FLEMINA(フラミーナ)——在傭兵隊排位榜很高的瑪卡普露，她便是該隊的隊長，她背後所生的爪足可以承受個人體重。



MISTOS(ミストス)——從前開始已經跟沙魯巴斯甘苦與共，是SLIVER FANG的參謀。善用伸縮自如的幼絲攻擊，有「THREAD WAVER」之稱。

MARICA(マリカ)——紐利多亞傭兵部隊的隊長，實力與沙魯巴斯的傭兵團不相上下。




POSSESST(ボゼスト)——迪斯科尼絲傭兵隊的隊長，專門進行破壞工作的任務。因為某原因與SILVER FANG結怨，之後便經常襲擊主角們。

有著大量機械人動畫作品的《超級機械人大戰α》，相信各位完成了遊戲後都會覺得意猶未盡，期待著續集的推出吧！但想不到只距離《機戰α》發售約半年，有關方面竟宣佈推出外傳。為了增加遊戲的趣味性和豐富性，當中將增加了一些初次於《機戰α》中登場的機械人作品，與及將遊戲系統作出增改。喜歡《機戰》的朋友一定不會錯過了吧！





超級機械人大戰α外傳

風起雲湧的戰事一觸即發！

TEXT：小璘

製造商：	BANPRESTO 2001
售價：	6980 日圓
發售日：	預定 2001 年春天發售
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
PS／SLG	

登場作品

有些喜歡玩此作的玩者，或多或少都是因為有自己喜愛的作品登場。相信各位現在都很心急想知都這次有什麼作品吧！有關方面暫時公佈的登場作品共有 24 套，比起上集 31 套少了一點，雖然當中刪減了一些作品如《新世紀Evangelion》、《聖戰士昆霸》和《飛越顛峰》等，但卻增加了4套作品（其中更有2套是《GUNDAM》系列）；不知遲些還會否增加登場作品呢？







迫力的畫面

有了新登場的作品，當然在戰鬥時會增加新登場作品機體之畫面了。自從前作以動畫來表達人物對話與及戰鬥畫面，令機體可以動畫表達出每種攻擊特有的姿勢，比起之前單用圖畫移動來代表攻擊，富有動感的畫面當然得到玩家一致好評，而今作當然要繼續使用動畫表達啦！雖說本作是《機戰α》的外傳，可是上集已有的機體戰鬥畫面和登場角色是不會馬虎的用回之前的片段，它們將會作出一定的修改，務求令玩者有在欣賞機體的戰鬥英姿與劇情會更加新鮮，不會有翻看舊作的感覺。





改良及新增系統

各位還記得「熟練度」這名詞嗎？這個利用回答特定問題或作出有關行動來影響所發生的事件、遊戲難易度的指標，記得在上集中有不少玩者為此而感到苦惱，而本作將會繼續出現熟練度，但為了加強熟練度的系統，它將會作出改良。到時各位可要為了取得所有熟練度而努力了！

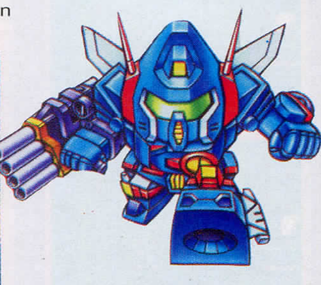
另外，本作將會增加新系統「援護」，其實它並非什麼新創的系統，它就是Wonder Swan遊戲《超級機械人大戰COMPACT》系列的系統之一。這是一個支援同伴的技能，當同伴作出攻擊或回避的行動時，於其附近擁有「援護」技能之角色就會支援該同伴，令行動所得出來的效果增加。不過要同伴擁有「援護」技能是需要利用Wonder Swan來傳入遊戲內，所以想使出這好用的技能就要利用備有Wonder Wave的Wonder Swan ，將資料利用紅外線傳送到PocketStation內就可以的了。

登場作品一覽

超獸機神斷空我
機動戰士Gundam 0083~星塵回憶錄~
機動戰士Z Gundam
機動戰士Gundam ZZ
機動戰士Gundam~逆襲之馬沙~
機動戰士V Gundam
新機動戰記Gundam W~ENDLESS WALTZ~
機動新世紀Gundam X*
Turn A Gundam*
戰鬥Meka 渣布古路（戦闘メカ ザブングル）*
銀河旋風BRAGER*
無敵鋼人泰坦3
勇者雷登
鐵甲萬能俠（MAZINGER Z）
鐵甲萬能俠2號（GREAT MAZINGER）
劇場版《鐵甲萬能俠》系列
三一萬能俠（GETTER ROBO）
新三一萬能俠（GETTER ROBO G）
真・三人萬能俠（真GETTER ROBO）[原作漫畫版]
超力電磁俠（超電磁ROBO COM-BATTLER V）
V型電磁俠（超電磁MACHINE VOLTAS）
超時空要塞MACROSS
超時空要塞MACROSS~可有記起愛~（劇場版）
MACROSS PLUS
（*新登場作品）







*圖片為開發中畫面



THE BOUNCER 發售前大追擊

TEXT ：咸旦仔

『SQARE』強勢發行的最新ARPG遊戲《THE BOUNCER》就快同大家見面了，這個無論在人物造型、遊戲系統以及玩法都極具吸引力的人氣作品，由宣佈推出到現在，廠方不斷發表出那些令人讚不絕口的遊戲圖片，相信大家都對此作萬分期待吧，那麼筆者便將發售前最新公佈的資料介紹給大家吧！

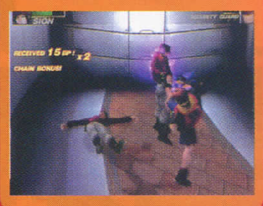
DATA

生產商：	SQARE
售價：	6800日圓
容量：	DVD-ROM X 1
記憶：	70KB
發售日：	12月23日
PS2／ARPG／對應DUAL SHOCK	

BOUNCER POINT

在遊戲中每一位角式的成長，除了如一般RPG遊戲一樣以經驗值來提升之外，遊戲內還有一個名為BOUNCER POINT的數值，這個BOUNCER POINT與角色成長後的能力有著相當重要的關係。當角色將敵人擊倒後除可取得一定數量的經驗值外，還可取得BOUNCER POINT，而這些BOUNCER POINT可用作換取CONBINATION技之用。每一個角色都有其獨特的CONBINATION技，當中包括有投技和一些連續投，除此之外，亦會有些CONBINATION技是用作提升各色能力之用。另外，在角色同時間面對多名敵人時，當角色將其中一名敵人擊倒後，在一定時間來再將另一名敵人打到的話，便可取得2倍的BOUNCER POINT，如是者連續擊倒敵人之數量越多，取得BOUNCER POINT的倍數便越大。







使用心得

在遊戲初期時有於敵人出現的數量較少，因此取得BOUNCER POINT的機會亦相對降低，所以在遊戲初期大家盡量先利用BOUNCER POINT來提升角色的各種能力，如在初期應先提升體力值，因為在初期如果角色的體力不足的話便會很容易被對方擊倒了。

抵擋之持久度

在遊戲中玩者只須按著R1鍵便可抵擋敵人的攻擊，但這個抵擋功能卻不是萬能的。在遊戲中無論任何角色他的抵擋能力都有一定的持久度，就如現時大部份格鬥遊戲的GUARD CRUSH系統一樣，當角色在持續抵擋敵人的攻擊時，抵擋的持久度便會不斷下降，直至持久度降至0的時候便會失去抵擋能力。而抵擋的持久度數值在遊戲中是無法看到的，電腦會因應角色的能力而自行評定的。



三人合體技





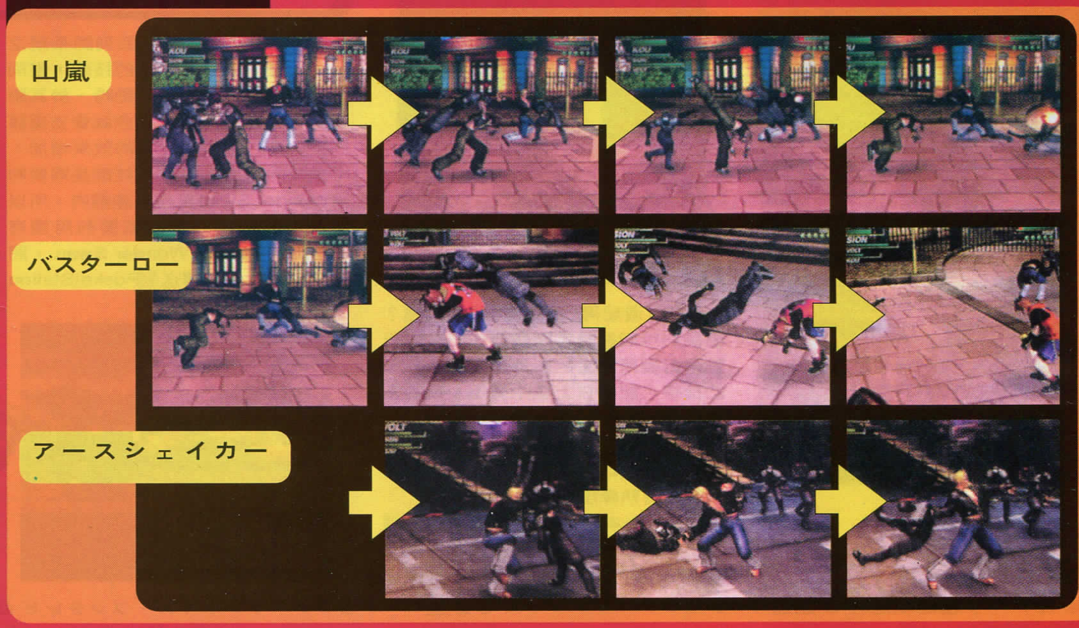
三人合體技

遊戲進行時玩者所控制的角色就只有一位，而在一些特別情節下就會有一些同伴出場，這些角色基本上是由電腦操作。在特定的情況下玩者便有機會使用擁有強大攻擊力的合體技，這些合體技能令畫面中所有敵人都受到一定程度的傷害。雖然這種合體技是沒有使用上限，不過玩者卻不能隨意自行使用此技的，玩者只有在一同戰鬥的同伴作出指示或呼叫下按R2鍵便能使出此技。



三種獨特投技





POPOLOCROIS

POPOLOCROIS 物語 3

名作品系列於次世代再度登場

SONY 推出的RPG之中以《Arc the Lad》系列和《POPOLOCROIS物語》最為著名，最近SONY正式公佈其中一套名作將會於次世代機PS2上推出續集，便是今次要介紹給大家的《POPOLOCROIS 物語 3》。在 96 年推出第一集後，它便被認定為 RPG 名作之一，今次一躍於 PS2 上登場不禁令人添上多幾分的注目和期待。今次的第三集將會帶給大家什麼的驚喜呢？

生產商：	Sony Computer Entertainment
售價：	6800 日圓
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	2001 年春天發售予定

PS2/RPG/DUAL SHOCK2 對應

TEXT：小悠

新的主角，新的冒險

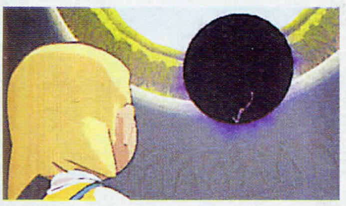
這次《POPOLOCROIS物語3》的故事舞台是在第二集ENDING的15年之後，地點同樣是 POPOLOCROIS 王國。有玩過前作的朋友相信會記得主角是比安多和娜露茜亞，而新一集的主角會是比安多王和娜露茜亞王妃的兒子・比洛。在比安多和娜露茜亞的統治之下，他們的國家是一個和平的地方。主角是這個國家的王子比洛，雖然他居住在一個舒適安穩的皇宮，但是比洛並不喜歡這種生活。他總希望能夠像父母一般，在少年時出外冒險。可是在他初次的冒險之中，竟發現了影響到王國安危的異變正在發生。為了守護父母和國家，8 歲的比洛展開了漫長的旅程。



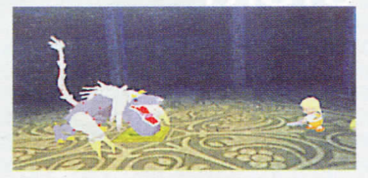
◆ 這個便是比洛生活的皇宮，背景的光暗十分細緻呢。

由 3D 構成的 EVENT 和戰鬥

從PS一躍上次世代的PS2之上，《POPOLOCROIS物語3》的畫面表現絕對是眾人的焦點之一。以這個遊戲簡單的畫風來看，會令到畫面的表現得流暢一點嗎？現在便讓大家先睹為快，看看今集其中一些 EVENT 和戰鬥片段吧！這次第三集和前作最大的分別，相信是所有的 EVENT 和戰鬥過程也是會 3D 化，當然這也是因為 PS2 的機能所至。這可以使劇情表現得更細緻，有如看動畫一樣的表達方式能夠讓玩者更加投入遊戲之中。利用PS2卓越的機能連人物的表情和動作也可以作精細的描寫，的確是令人期待的 RPG 來。

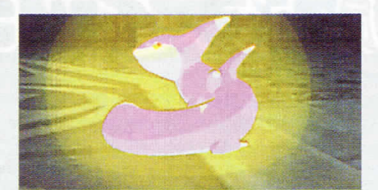


◆ 在冒險的途中，天空突然張開了一個洞。一種不好的予感湧上比洛的心頭……





◆ 為了保護他身後的小動物，比洛獨個兒面對巨大的怪物！



◆ 這一隻被光團包圍著的是小動物是什麼來呢？



◆ 打倒了怪物的比洛為牠取了一個可愛的名字・芭芙。

迫力大幅上升的戰鬥畫面

一個出色的RPG作品有一個要素是玩者們必然會注重的，這就是戰鬥的畫面了。戰鬥的畫面並不是單純是說畫面的質素，而是說各部份的演出，例如視點的安排、特殊效果的表達、各式各樣的音效、作戰的系統、甚至更細緻的背景也是十分重要。《POPOLOCROIS物語3》的戰鬥是用了 3D 來表達的，一隊之中最多只有三個人能參與戰鬥。第三集的戰鬥系統特色之一是擁有像《SAGA FRONTIER》的二人技和三人技，也為角色增加了多姿多采的連攜技，大大增加了 TEAM WORK 的重要性。



◆ 戰鬥畫全面 3D 化，PS2 的畫面背景質素是不容置疑的。





◆ 戰鬥當中會因應不同的狀況而改變視點。



◆ TEAM WORK 是今集戰鬥系統的重點之一。

◆ 比洛初期的同伴有露娜和瑪爾戈。



◆比洛是比安多和娜露茜亞的獨子，也是承繼了龍族和妖精族之血的王子。雖然只有8歲這小小的年紀，但是他的潛能是無法可以估計的。



◆ 在比安多王和娜露茜亞王妃統治之下的 POPOLOCROIS 王國是一個美麗和平的地方。



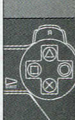
◆ 娜露茜亞王妃是前作的女主角，在大戰後與比安多結婚成為夫婦。



◆ 娜露茜亞常常訴說父親比安多的事跡，比洛最喜歡這樣溫柔的母親。



◆王子的生活並不是比洛所希望的，出去冒險才是他的願望。



CAPCOM非常受歡迎的作品—《BIO HAZARD》系列和《STREET FIGHTER》系列相信很多人仍然歷歷在目，而今次所介紹的作品—《Devil May Cry》就是由《BIO HAZARD 2》而出名的神谷英樹和三上真司二人經過四年的歲月再次共同製作的期待作。由於有關遊戲的正式內容仍未


第四開発部長
三上 真司

發表，所以其中有部份的內容是依據今期《遊戲誌PS新生號》的附送VCD映片中推測出來。今次讀者會以魔劍士—鉬迪的身份擊退侵略人類世界的惡魔軍團，而從以上的GAME LOGO和遊戲插畫來看，相信在故事發展中出現一位影響鉬迪的女主角。現在就由筆者帶領大家進行地獄之旅……

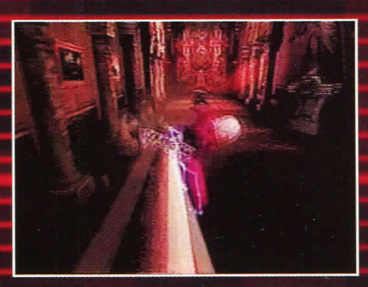

第四開発部ディレクター
神谷 英樹



STORY

在很久以前，出現一個以正義而生存的惡魔傳說。手持劍來戰鬥，以一人之力擊退魔界侵略的魔劍士。不過這個傳說亦已經在人類的記憶中消失了。

可是經過2000年的歲月，魔界得





到強大的力量而甦醒過來。人類根本沒有辦法對付擁有壓倒性力量的魔界軍隊。不過當人類的危機再次到來的時候，有一位男子毅然站出來。這個男子的名字叫做鉬迪(ダンテ)，是一位流著傳說魔劍士之血的DEVIL HUNTER，使用長劍和手槍挑戰侵略人類世界的惡魔。

為報滅族之仇的魔劍士

TEXT：MARKS

發售商：	CAPCOM
售價：	未定
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	預定2001年夏
PS2/AVG	



舞台

以多張遊戲世界觀的插圖來看，遊戲的舞台是流行歌德式建築風格的中世紀歐洲。這些陰暗的插圖令惡魔出現的氣氛大大加強，相信玩者會在進行時感覺一份未知的恐怖感覺。

SYSTEM

《Devil May Cry》是控制主角—鉭迪以劍和槍將不斷出現的敵人擊倒，而進入地圖深處進發的動作遊戲。其中當然可以向360度不同方向轉身，以及準備了跳躍、加速和攻擊動作等各式各樣的動作。由於要考慮敵人的攻擊，所以配合不同情況使用相應的武器就是遊戲的重要部份。選用槍作為武器時相信會有LOCK ON要素，隨時按擊轉換LOCK ON的目標，從而表現出那段慢慢地向前步行，淡定的向包圍主角的幽靈們逐一射擊片段的瀟灑感覺。





武器

手持兩把手槍和背著長劍就是主角一鉭迪（ダンテ）在戰鬥中所使用的武器。各讀者可以從映片看到鉭迪經常雙槍以中距離至遠距離的位置連續開槍與多個敵人對決，而相反在近距離就會使用背著的長劍以斬、刺攻擊與一個惡魔戰鬥，這些可以說是鉭迪的基本戰法。從映片中只看到鉭迪在戰鬥中只是使用槍和劍其中一面，到底可不可以一手持槍、一手持劍呢？至於武器本身會不會自動改變，又或是鉭迪在地獄中如何取得散彈槍？

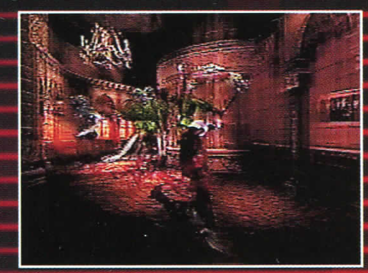






攻擊

既然當中會有以斬、刺來攻擊的長劍，可能會像CAPCOM即將推出的《鬼武者》那樣，利用方向掣與按鈕的組合使出華麗而威力強勁的劍技，甚至會有連續斬。如果採用這種要素，相信會更令期待。此外，依據故事舞台，武器的取得可能會和《BIO HAZARD》系列同樣，在地圖上的某個地方擺放其他槍械，但是背景好像是17、18世紀的時間，這樣可以使用的武器亦會很少。同時亦可能採用武器「LEVEL UP」的要素，隨著故事的發展而提升威力。





特別動作

雖然從映片中看到不少主角一鉭迪以敏捷的身手與惡魔周旋，但遊戲中的進行並不是只得槍戰。在故事中，鉭迪會有需要尋找或打倒故事中重要的物件或人物的時候，而身處的地方經常都是已被惡魔破壞的建築物，令進行時出現找不到通道往其他的地方，因此鉭迪會像圖片中以敏捷的身手利用牆壁的裂痕跳上較高的位置等。



惡魔

鉭迪的敵人就是侵略人類世界的惡魔們。從圖片中可以看到遊戲中將會有懂得發生放射性電擊而在空中飄浮的幽靈類和雙手持有武器的人型類等其中兩個不同個性的惡魔。為了對付飄浮、步行等不同移動方法的惡魔，鉭迪就需要以槍和劍應付。此外，映片中出現的巨鳥就是遊戲的BOSS CHARACTER其中之一。







變身

鉭迪背上長出了一對魔鬼的翅膀？？左圖中的狀態是在未知的情況下，主角的身體發生了異變，令樣貌和形態產生很大的變化，這是被稱為魔劍士之血的醒覺。至於變身會有甚麼能力，絕對是讀者最為期待的部份之一。





鉭迪（ダンテ）

流著2000前擊退魔界侵略的魔劍士之血的後裔—惡魔狩獵者（DEVIL HUNTER）。其實他們就是擁有人類與魔族之血的魔人。以雙手的雙槍和背著的大劍對抗強大的惡魔軍團。





相信有玩過《FIRE EMBLEM》(通釋「火炎之紋章」)的玩家，都不會忘記它的玩法和畫面。而當你看到這個遊戲畫面的時候，是否有似曾相識的感覺？但要小心、不要誤會它是《FIRE EMBLEM》的續集，其實它是另一個新作品，其名為《EMBLEM SAGA》。

TEXT BY MS

生產商： ENTERBRAIN
售價： 未定
容量： CD-ROM
記憶： 未定
發售日： 預定2001年3月
PS／SRPG

它會否成為史上最難玩的SLG？

超高戰略性的SRPG

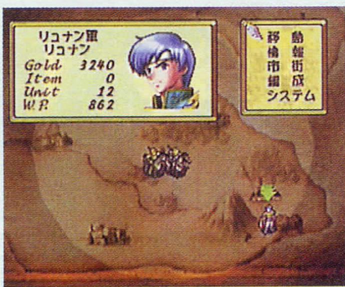
說到「戰略性」，相信無人可以比上過去於FAMICOM中推出的《FIRE EMBLEM》，不過，當這遊戲推出之後，會否打破這個最強傳說呢？因為它同樣擁有高度的戰略性、複雜的故事背景以及育成隊伍的特徵。於遊戲的基本系統方面，自軍的隊伍和敵軍的隊伍分別於一個地圖上設置，並互相戰鬥，角色的相性、地形效果都會對戰局有所影響，絕不是一般的SRPG。



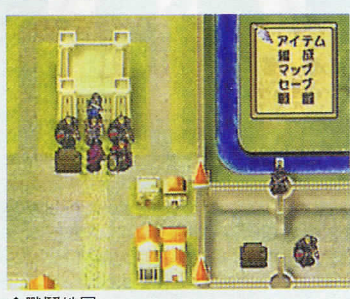


兩種不同的地圖表示

遊戲共有兩種不同的地圖，一是「全體地圖」；另一是「戰術地圖」。「全體地圖」是表示了整個尼比利亞大陸，當中也有城和村莊，並看到以軍團來作單位的部隊移動。在這個地圖裡不單可以為戰鬥作出準備，還會遇上各式各樣的EVENT，當敵我兩軍團相偶，就會進入「戰術地圖」，戰鬥就從這個地圖展開。



◆全體地圖



◆戰鬥地圖

角色死了怎辦？

在戰鬥時只要玩者一不小心，就會很容易令角色被敵軍打倒，當然主角被打倒的話，自然會game over，若是換轉是其他角色，雖然不會game over，但是他(她)就會永遠地消失，因為這遊戲是不設復活功能，所以在戰鬥時玩者必須細心考慮所作出的每一步，否則真的一命烏乎！



世界背景

故事的舞台於一個長期處於戰亂狀態的尼比利亞大陸(リーベリア大陸)上，這個大陸共有四個王國存在，分別是尼威(リーヴェ)、沙利亞(サリア)、利達(レダ)和加蘭(カナン)，戰爭一直持續了差不多有200年。他們分別擁有一個描繪了「龍」的不思議紋章來作王國的徽章，不過這代表著甚麼，仍然是一個謎。

尼威

位於四個王國的中央，一直主將和平，可是卻受到加蘭國的強襲，有一大半的土地都被他們佔領。

沙利亞

於大戰中顯得最為疲累的王國，不單失去大半舊的王國，而且還有傳言說餘下的王族因為發生內鬨而瀕臨滅亡。

利達

與沙利亞戰爭多年的他，有不少國土都已變成焦土，而且能承繼王家之血的人也越來越少。

加蘭

得到加謝魯教國(ガーゼル教國)的協助，從而令索亞帝國(ゾーア帝國)復興，並向尼威進行攻擊，還把尼威的王族一一殺戮。



四王國的興亡史

大約在800年前，尼威、沙利亞、利達和加蘭四個王國同時建立，並過著安平繁榮的日子。可是過了600年後，沙利亞和利達突然進入全面戰爭狀態，結果利達被滅。在這次戰爭之後整個大陸得到短暫的和平，可是，一個信仰古代的邪神加謝魯(ガーゼル)的宗教團體出現，破壞了這個和平，加蘭國的國王巴哈魯克(バハヌーク)向加謝魯教國挑戰，戰鬥



維持了20多年。於距今3年前，他和加謝魯教國達成和平協議，並停止了戰爭，並作出了一個可怕的宣言，那就是把於800年前，被勇者卡尼奧(カーリュオン)消滅的索亞帝國復興。從此更向尼威王國展開侵略行動，尼威王國的名將古拉姆(グラムト)前往阻止，戰況陷於膠著狀態，接著古拉姆與加蘭國的王子艾尼斯(アーレス)在羅茜莉亞(ノルゼリア)商討和平會議，就在最重要的一刻，守護尼威王國的聖龍突然出現，並把羅茜莉亞燒成灰燼，當然古拉姆和艾尼斯也難逃一劫，這事在加蘭國的國度來看，這是尼威王國的策略之一，於是就加以向尼威王國進攻，結果尼威王國也抵受不了，王宮也被陷落…長達800年歷史的尼威王國，從此閉幕。

序章的國家勢力圖

索亞帝國	協力 →	加謝魯教國
↑挑戰　壓制母國↓		
拉茜莉亞公國軍		
要求協力↓	協力↑	
奧艾魯特王國	古拉拿達私掠艦隊	

戰鬥進行法

玩者回合
- PLAYER PHASE 自軍隊伍行動
- ENEMY PHASE 敵軍對自軍行動作出反應

敵軍回合
- ENEMY PHASE 敵軍隊伍行動
- PLAYER PHASE 自軍對敵軍行動作出反應

於序章出現的角色

拉茜莉亞(ラゼリア)公國軍

是尼威王國內的公國之一，可是已被索亞帝國毀滅，王子寧藍(リュナン)與餘下的家臣找尋志願人仕，一起討伐索亞帝國。

寧藍

名將古拉姆的兒子，亦是拉茜莉亞公國的王子，在他17歲時已被人稱為「拉茜莉亞最年輕的英雄」，與強大的帝國戰鬥，會有勝算嗎？

奧奇(オイゲン)

是古拉姆的隨從，亦是拉茜莉亞的將軍，由於他擁有豐富的軍務的經驗，所以現在擔任軍師的角色，一直支持寧藍。

奧艾魯特(ウエルト)王國

位於大陸的東南部新興的國家，由於國王與巴魯特(バルト)要塞戰鬥後行蹤不明，宰相把王妃幽禁，並掌握所有權力。



哥達(コッダ)

哥達是奧艾魯特王國的宰相，他乘國王行蹤不明，把王妃幽禁之餘，還把公主放逐，掌握了整個國家的實權。

莎也(サーシャ)

奧艾魯特王國的公主，由於整個國家的實權被宰相哥達掌握，她現在正處於逃亡的狀況。

古拉拿達(グラナダ)私掠艦隊

由年輕的康姆斯(ホームス)率領的捷拉奧(シーライオン)艦隊，與寧藍等人一樣欲討伐索亞帝國，可是卻在古拉拿達戰敗。

康姆斯

擁有「世尼海(セネー海)之霸者」的稱號，率領捷拉奧艦隊的海賊，是法魯斯(ファルス)提督的兒子，並幫助寧藍與帝國戰鬥。

戰鬥系統

在前文也敘述過，當自軍在全體地圖的畫面上遇上敵軍，就會進入戰術地圖畫面，戰鬥時是以TURN制進行，自軍和敵軍的隊伍分別各自於一個回合行動，從戰鬥中取得的經驗值，是可隊伍的水平上升，從而養育自己的隊伍。

於全體地圖中，玩者不單可以自己閱覽自軍和敵軍的兵力，而自軍隊伍還可以知道角色的個性，甚至其戰鬥的履歷，資料十分之詳盡。為了達到「知己知彼 百戰百勝」的條件，知道敵我兩方的資料是很重要的一環。



出擊前的準備

在進入戰術地圖畫面之前，「出擊準備」的視窗會出現在畫面中，玩者可以在這兒整理一下角色手持的道具和武器，並進行交換或裝備。此外，還可以確認敵人的配置，以及四周的地形效果，從而更改自軍隊列。在出戰前整理一番，作好應有的準備。

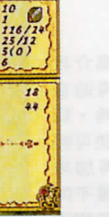


◆交換道具

◆改變出擊隊伍

武器的耐用度

在攻擊時玩者會發現其武器旁有一個數值，這個數值在道具來說就是數量，但於武器來說，就等於耐用度，每攻擊一次就會扣去1，當這數字到達0時就代表這武器已壞掉，情況就如《FIRE EMBLEM》一樣。



交談的重要性

在戰術地圖畫面上，除了戰鬥之外，還可以與敵方或己方進行交談，不要少看這個交談的系統，因為遊戲有不少同伴和特殊道具是透過這個系統來結交或取得，不過每一位同伴都需要特定的角色來交談，否則就不能成為同伴。

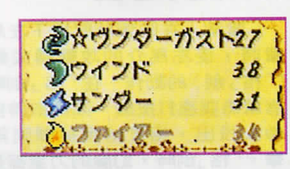
戰鬥開始

完成了出擊的準備後，便可以進入戰鬥，在戰術地圖畫面裡，玩者利用游標選擇自軍的隊伍，並向它作出移動指示，完成了隊伍的移動，便可以跟據其狀況作出各種行動指令。「行動指令」分別有「攻擊」、「待機」、「道具(アイテム)」、「開啟前方的門(カギ開け)」、「使用杖(杖を使う)」、「交談(話す)」、「拜訪(訪ねる)」……等等。



專用武器

遊戲中有很多不同種類的武器，劍、魔導書、杖、斧…等等，當中有些武器是角色的專用武器，顧名思義，這些專用武器只有特定的角色才能使用，但要如何分辨這些武器？其實很簡單，在武器的名稱前方會有一個「★」型的記號，這就是專用武器。而這些專用武器擁有很高的攻擊力和謎一般的特殊能力。





TEXT：MARKS



鬼武者

21世紀初PlayStation 2超大作的戰國Survival Action Game—《鬼武者》。今次將會主要介紹戰鬥動作和利用鬼之籠手發出的戰術殼等等新情報，而且亦會遊戲本身付送的「Making of鬼武者DVD」介紹，希望可以滿足各讀者的期待。

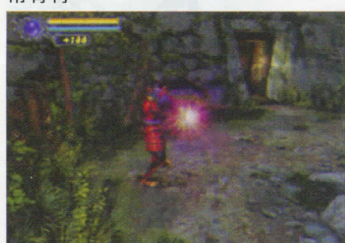
發售商：	CAPCOM
售價：	7800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	1月25日

PS2/AVG/

四大動作要素大公開

一.必殺攻擊

「必殺攻擊」是一種可以將敵人一擊擊斃的特殊動作。在某個條件和時間，按下攻擊掣就可以發動。雖然這個的詳細條件暫時不清楚，但遇上強勁的敵人時，其條件和時間都會比較寬鬆。不過缺點是失敗的時候會令敵人得到後擊的機會。此外，被必殺攻擊擊斃的敵人所剩下的「魂」數量會增加一倍，而體力和鬼力的回復量同樣變成兩倍，因此適當的使用戰戰鬥非常有利。





二.鍔迫合

當敵人在防禦狀態擋下左馬介攻擊時，使左馬介的攻擊轉成鍔迫合(「格」劍)的動作。在「格」劍時，玩者就需要連打按鈕，如能取勝便可將敵人投出，相反地會被彈開再加攻擊。「格」劍時，幻魔的力量都是不同的。此外，玩者可按下L1掣作防禦來擋下敵人的攻擊，這是最基本的戰鬥動作，不過特定的敵人亦有不能擋下的攻擊。





三.鬼之籠手

左馬介裝備的「鬼之籠手」只可以放入一粒「玉」。「玉」在遊戲中會有多個不同的種類，而裝備了不同的玉會令武器產生不同的變化。當「玉」裝備在鬼之籠手後，便可以使出戰術殼。此外，戰術殼會亦因應玉的變化而改變。至於，玉的取得方法就是它們會擺放在地圖中某處的祭壇內。



限定版

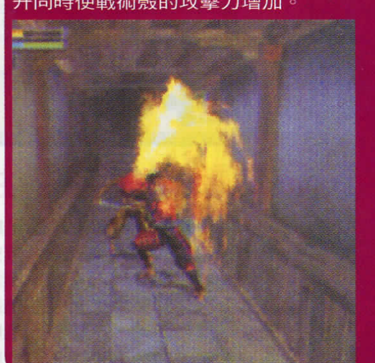
《鬼武者》發售時會送出一片限定的DVD-ROM，當中會有開發者訪問、金城武的秘密場面，CG MOVIE 的分鏡圖等，而且亦會有之前開發《鬼武者》PS版時的宣傳影片。





四.戰術殼

戰術殼除了火和雷之外，其實還有多個不同的屬性存在。當指定的條件達成時，戰術殼的等級亦會提升，從而使出比之前更強勁的戰術殼，而以下所介紹的火和雷同樣LEVEL 1。LEVEL提升同時使戰術殼的攻擊力增加。



紅炎

令地面出現火柱，而利用火炎將敵人燒傷的戰術殼。火柱是向前方直線發出，而火炎會將敵人包裹著。與多個敵人戰鬥時的重要戰術殼。



紫電

相反地，這是重視威力而攻擊範圍窄的戰術殼。向敵人斬出兩下帶有電屬性的斬擊，而在最後的縱斬結束時，會有雷擊同時轟下。





TONY HAWK'S PRO SKATER 2

上集能夠創出全美200萬隻以上銷量記錄的SKATEBOARD GAME—《TONY HAWK'S PRO SKATER》終於推出其續集。今集同樣會包含TONY HAWK，共13名專業滑板高手以實名出現在遊戲內。由於各種專業的動都得到忠實顯示出來，因此使玩者感覺到與真實沒有多大的分別。此外，在遊戲中可以自在使出實際很難做出的超高難度的花式。

發售商： ACCESS
售價： 5800日圓
容量： CD-ROM
記憶： 1 BLOCK
發售日： 預定2001年2月22日
PS/SPT/2P/對應DUAL STOCK

想成為SKATER神嗎？

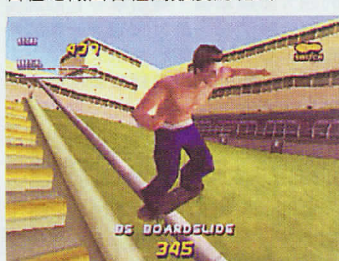
TEXT：MARKS

Tony Hawk

雖然這個名字對大家來說並不熟悉，但沒有一個滑板迷不熟悉這個像神的專業滑板高手。因為他創出了在空中轉身兩圈半的「THE 900」等原創花式，而現在仍然活躍在SKATE界。他簡直就是稱為SKATE界之神的人物。

獨自挑戰

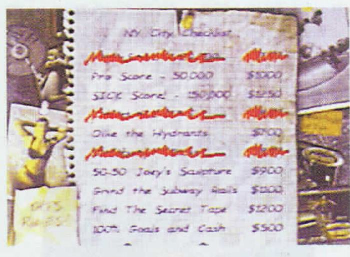
這個獨自進行的「1 PLAYER」共有三個模式。首先是使參與比賽的角色得到成長的「CARRIER MODE」，以花式總分數比賽的「SINGLE SESSION」和在自由練習中磨練技術的「FREE SKATE」。其中「SINGLE SESSION」極需要利用所有時間自由自在地做出各種高難度的花式。





能力都可以買？

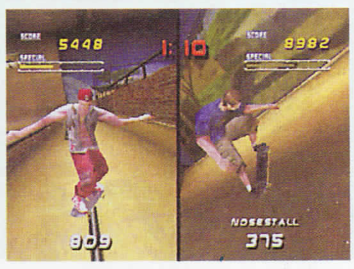
在SKATEBOARD大賽中會出現一個以獎金來購買物品的「CARRIER MODE」。以地方比賽的累積實際成績，進入下一階段的大型比賽—「CHAMPION」。在比賽中取得名次就可以獲得獎金。玩者除了可以利用這些獎金購買新滑板和一些特別花式之外，亦可以令角色的能力但提升。





互相較量

可以與朋友進行對戰的「2 PLATERS」共有四種不同的對戰方式。當中有在垂直分割畫面中，以花式的總分數比賽的「TRICK ATTACK」、以花式的次數比賽的「GRAFFITI」、一對一進行比賽的「HORSE」，以及在一個地方中進行捉迷藏的「TAG」。無論哪一個模式，都可以方便設定玩者的實力差距。





創造工場

今作將會新增上集中沒有的EDIT MODE。當中不但可以設定角色的名字和服飾等，而且可以將Half Pipe等障礙物放置不同位置製作一個原創的SKATE PARK。對於討厭花式練習的玩者來說在自己製作的SKATE PARK中練習相信會有另一番樂趣。此外，玩者更可以把自己最理想的PARK與朋友們一起遊玩。











於第二次世界大戰時代的初期，空中世界是由螺旋槳飛行機制霸的。在大戰的後期，空戰便開始從螺旋槳飛行機的時代，進化到噴射機的新飛行紀元。這一段輝煌的人類飛行歷史將活現於PS2之上，角川書店便在明年的二月後旬推出一隻名為《空戰》的模擬飛行遊戲。利用PS2的高解像機能力，許許多多在1945年至現代的名機定會於螢光幕上真實的再現。當然那種充滿迫力的追風戰鬥是不能缺少，而且遊戲以操作簡單為賣點之一，相信對於飛行的初學者來說是不錯的設計。現在便來感受一下疾風之中的爽快吧！



TEXT：小悠

生產商：	角川書店
售價：	6800日圓
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	2001年2月22日發售予定

PS2/SHT

感受二次大戰的天空的風

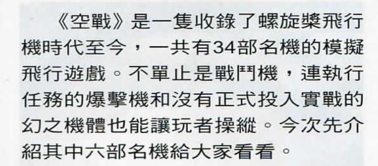
簡單的系統助你成為一個飛行員

《空戰》這個模擬飛行遊戲，為了令不熟識飛機的朋友感受到飛行的樂趣，將飛機繁複的機殼和機內計算器大大簡化。畫面上表示出來只有簡單的速度計、高度計、水平計和雷達。而當中的雷達是以3D表達，能確定機身附近的高低差。而畫面左下角會有補助視點，當然連玩者準備攻擊的視點也有。加上有像《ACE COMBAT》的距離ROCK ON系統，要成為皇牌機師是易如反掌。



各種名機甦醒起來了

《空戰》是一隻收錄了螺旋槳飛行機時代至今，一共有34部名機的模擬飛行遊戲。不單止是戰鬥機，連執行任務的爆擊機和沒有正式投入實戰的幻之機體也能讓玩者操縱。今次先介紹其中六部名機給大家看看。



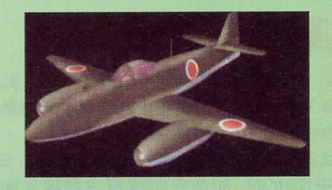
月光

以B-29迎擊戰大為活躍的雙人乘搭式夜間戰鬥機。除了裝備雷達以便夜間作戰之外，在機體尾部分別裝備有上下兩門的機關砲。雙引擎戰鬥機得到雷達的探測能力，可以在深夜快速地突擊敵人。



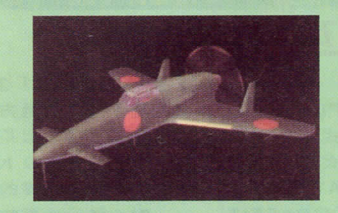
橘花

跟震電同樣是沒有投入過實戰的幻之機體，是日本第一部使用了噴射技術開發的戰鬥機。是在大戰後期時日本空軍參考德國的Me262所開發出來，可是來時已晚，成功製造之時也來到戰事完結的日子了。



震電

是少有將引擎裝備在機身尾部的戰鬥機，日本空軍沒有大量生產，也沒有投入過實戰之中。也因為在機身的頭部和雙翼部沒有螺旋槳的關係，震電能在機頭裝設威力非凡的武器。是沒有實戰記錄的幻之機體之一。



B-29

能夠在天空10000公尺以上飛行的超大型爆擊機，雙引擎令它的速度比得上戰鬥機。是美國空軍研製的長距離爆擊機，活躍於東京大空襲之中而著名。B-29可說是螺旋槳機時代的最尖端產物。



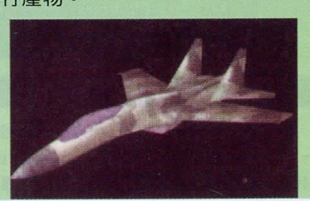
F-104

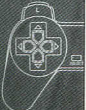
美國研製的超高速噴射機，是速度最優先時代的名機。這個超流線型的機身加上噴射引擎，令它可以用超過2馬赫的速度劃破長空。



Su-27

是前蘇聯製造的長距離迎擊用戰鬥機，是噴射技術發展後的新型戰鬥機。比起大戰時代的戰鬥機，不論在戰鬥能力和機動性也是不可以相題並論的。在外形上已經看得出是次一代飛行產物。





一集比一集進步的《RPG創作室》，已經推出到第四作。今次遊戲把前作的不足再次修改，變得更加完美，雖然在功能上仍然不及電腦版本（即《RPG創作室2000》），但是仍有它的魅力存在，勝在夠簡單，喜歡製作RPG的玩家，而家中又沒有電腦的話，就不能錯過今集啦！

RPG創作室4

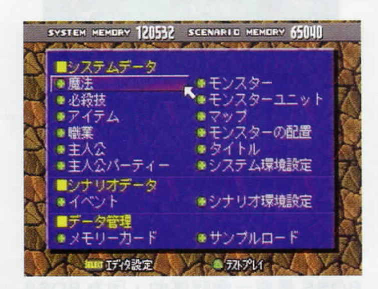
大家齊來製作遊戲囉！

生產商： ENTERBRAIN
售價： 6800日圓
容量： CD-ROM
記憶： 3 BLOCKS~∞
發售日： 發售中（12月7日）
PS／SLG

TEXT BY MS

製作遊戲

其實要製作一隻遊戲，並不是困難，只要玩家願意花一些心思就可以，在製作遊戲之前，先想好遊戲的結構，亦即是故事大岡。之後便可以開始製作。基本上製作遊戲時分為三個部份，第一個部份是「SYSTEM DATA（システムデータ）」，第二部份是「SCENARIO DATA（シナリオデータ）」、第三部份就是「DATA管理（データ管理）」，而在這三個部份中，亦個別分為幾種不同的小組，只要把它們設定好，便可以完成。



今集不同之處

今集最大的不同之處，除了是把畫面修得更美觀外，還有追加不少新的要素，就如在魔法設定中追加了「召喚魔法」和「合體魔法（複合魔法）」兩種，增加了角色設定項目，戰鬥由原本的主觀視點式改為第三者視點式，亦追加了TIME BAR，此外、更有供應不少已設定好的ITEM給玩家，十分多采多姿。



圖層和氣候功能

在製作RPG時，除了要設定遊戲的故事和主角外，亦不能忽視地圖的存在，在過去製作地圖時往往會因為只得背景，而不能令它更美觀，不過今集就有所不同，在製作地圖時加多了一項功能，那就是「圖層（LAYER）」，就如使用電腦的PHOTO SHOP一樣，可以利用圖層令到你所設計地圖的畫面更美觀，總共有兩個圖層之多。

此外、還設有氣候功能，無論何時何地，玩者可以設定該地方是甚麼氣候，這令到遊戲更為生動，而可設定的氣候共有6種，分別是晴天（晴れ）、雨天（雨）、有霧（霧）、下雪（雪）、水底（水中）、打雷（雷）和地震。







「召喚魔法」

這是今集新加的魔法，不過有熟識RPG的玩家都會知道甚麼是「召喚魔法」，簡單來說就是召喚一些異世界的生物來代替自己攻擊。只要在「魔法」一欄中選擇「召喚」，然後設定好這召喚魔法的名稱、技名、效果和消耗值（消費ポイント），接著便在「個別設定」中設定好它的攻擊範圍、召喚時間（詠唱時間）以及於圖案（グラフィック）設定這招所用的MOVIE（ムービー），總共有28種，當中還會有著名的召喚獸，如奧汀、亞歷山大和巴哈姆等等。



「合體魔法」

合體魔法也是新加的元素之一，要設定合體魔法，就必須先設定好兩種普通魔法或以上才可以，只要開設一個新欄目給該合體魔法，並選擇用來組合的魔法（必須有兩至三種）便可以，製作過程十分簡單。

在這個時候可能大家會感到迷惑，就是在設定魔法欄中，有一個叫「ACCEPT（アクセプト）」的指令，其實它的用法是十分簡單，如果玩者希望角色能從接受怪物攻擊時學會該項魔法，那就只需要設定完魔法後，把在那魔法的ACCEPT指令NO，然後設定任何一隻怪物使用這個魔法，接著把角色的「職業特性」（於「職業」內的「CAPACITY（キャパシティ）」內）內的ACCEPT指令NO，這樣便能夠令到角色於接受怪物攻擊時，學會該項魔法。

製作遊戲的流程

構想整個遊戲
↓
製作標題
↓
製作主角
↓
製作職業
↓
製作魔法
↓
製作必殺技
↓
製作道具
↓
製作怪獸
↓
製作地圖
↓
製作EVENT
↓
測試遊戲
↓
完成





註：由於版位有限，不能把製作心得告訴大家，若希望得更詳盡的資料，可寄信來提出或E-MAIL到msv@gamplayers.com.hk

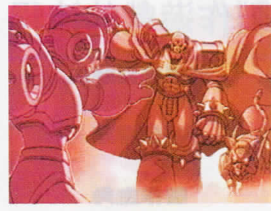


一提起CAPCOM的名字，許多朋友也會聯想到格鬥遊戲，例如格鬥遊戲的始祖《STREET FIGHTER》系列或是與擁有獨特世界觀的《VAMPIRE》系列，甚至乎近來這個2000年推的大作《CAPCOM VS SNK》。好像是大部份有名的遊戲作品也是偏向於格鬥類別，但是CAPCOM的招牌除了以上作品之外還有家喻戶曉的名作·《ROCKMAN》系列。這個ACTION遊戲有沒有陪伴大家成長呢？它就像一代接一代一樣，由起初的《ROCKMAN》至到發展成《ROCKMAN X》，而故事再廷續下去。在去年精彩的X4之後，令眾多FANS期待的X5最近終於推出了！到底今次的X5會不會有什麼驚喜帶給大家呢？筆者將為大家來一個大剖析。

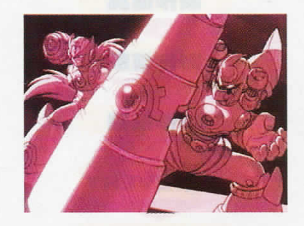
生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM × 1
記憶：	MC（1BLOCK）
發售日：	發售中
PS/ACT/對應ANALOG和振動	

X與ZERO合作末日救未來！

TEXT：小悠









STORY

公元20XX年，於「REPLIFORCE大戰」後的數個月，地球便回歸到平穩的日子去。因為受到大戰的影響，令宇宙殖民星損壞十分嚴重，經過長期的維修後只剩下地球與月面的轉接站·超巨大殖民星「UNRASIA」在局部修理中。由於長期運作的關係UNRASIA已經遂漸老朽化，加上剛糟到戰爭的洗禮相信要進行大規模修復才可以再用。可是在某一天，地球難得的和平又在一瞬間崩壞去了。不知是誰人將修復中UNRASIA佔領了，並且操控了人工重力裝置，要把這個超巨大的殖民星帶入地球的引力範圍，企圖將它掉下地球去。按計算它將會在16個小時後便會進入地球的大氣層，若果是這樣給UNRASIA直撞地面，地球不單止會變成壞滅怠盡，而且是有可能被轟擊掉大部份去使星球碎裂……在故障者獵人基地深入調查後，發現是Σ病毒所為，要阻止這個末日的降臨，故障者獵人基地便要使用前時代的GEGA粒子砲「ENIGMA」去擊破下墜的殖民星。但同時，Σ病毒已經以驚人的速度散佈至世界各地，整個地球也被一層紫氣包圍著。要推動這個GEGA粒子砲全力擊破殖民星，必須四個博士手中的配七件才可以令發射更精準和威力更強大。於是X和ZERO便出動去博士們的研究所回收配件，但是博士們已經被Σ病毒所感染，看來一戰是在所難免。











SYSTEM

《ROCKMAN X5》這個遊戲是擁有多重結局的，遊戲會計算玩者執行任務時所需要的真實時間和作戰評價來出現不同的ENDING。玩者每進入一次版面，限定的16小時便會花一個小時，玩者必須在這16個小時之內完成擊落殖民星的任務。玩者在沒有裝設配件的情況下也可以發射GEGA粒子砲，會出現不同的幾個分枝。包括射不中殖民星、擊中殖民星、擊中而不完全破壞殖民星和擊中並完全破壞殖民星。在擊中而不完全破壞殖民星的情況下，便會出現利用穿梭機升空去撞擊殖民星殘骸的劇情。玩者必須要在四名博士以外的四個故障者那兒，才可以找得製造穿梭機的配件。製造了穿梭機之後，便派ZERO上太空操縱穿梭機去攻擊，之後會出現兩個結局。一個是ZERO平安回來的劇情，另一個是ZERO失敗未能用穿梭機擊落殖民星，而ZERO回到地球時會甦醒過來變成為黑色的ZERO，並且立即向X挑戰。一共有三個普通的結局，會按玩者的完成時間和RANKING而定。

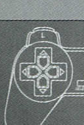


BATTLE FIELD

這次的X5和上幾輯的差不多，一共有8個舞台給大家去挑戰的。這8個舞台包括擁有「ENIGMA」配件的四個博士和擁有火箭配件的四個故障者的所在地。現在便由筆者來簡單介紹一下這8個BOSS的攻略方法吧！玩過這系列遊戲的朋友應該會知道，攻略BOSS是有一個程序的，因為BOSS身上的武器是會互相克制，所以玩者在作戰時不妨先考慮對手的缺點，再編出一個攻略程序。

CRESCENT GRIZZLY

是一個武器專家，專門是經營有關改造人的武器轉賣。在成為商人之前是一個十分好戰的傢伙，喜歡跟強者戰鬥，勝利之後贏取對手的武器作為戰利品。這也是他生存感到有意思的事情，但是作為戰士的他最近已經沒有戰鬥的目標了。他擁有一臂能夠自由地在崛進地下的巨大鑽抓，可以發射三日月形的光波。玩者在他身上能得到ENIGMA的力量增幅裝置，X得到三日月砲和ZERO得到三日月斬。這隻巨大的熊BEAR BEAR弱點是怕玫瑰的針和幻術。

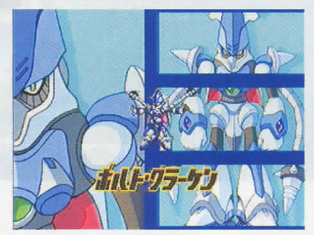






VOLT CRACKEN

四大博士之中唯一一個當過故障者獵人的改造人，但因為對任務內容抱有疑問而辭退了。之後他在能量工學上發展，過著一些與世無爭的平穩生活。與X是獵人時代的同伴，但可惜今次二人再會時卻因為他染上病毒而被迫戰鬥。他擁有兩對實驗用的觸手和戰鬥用的三向雷電，在8個BOSS之中數一數二的強者。玩者在他身上能得到ENIGMA的力量穩定裝置，X得到三向雷電和ZERO得到電刃。這隻發電的尤魚弱點是怕水系的攻擊。

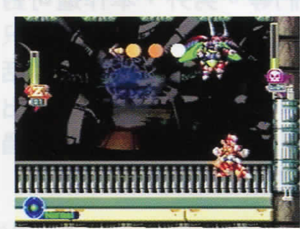




SHINING HOTALNISE

雷射工學的權威。但是他害怕自己的研究被利用在武器之上，但是他的成果卻對世界有莫大的貢獻。他和故障者獵人有著密切的關係，也是X和ZERO的好友來，他深知道自己已經被病毒所侵，希望獵人盡快擊破他，以免病毒散播。他擁有光學幻像的移動能力和能自由操縱的雷射螢火蟲，尾部更裝有強力的雷射砲。玩者在他身上能得到ENIGMA的雷射砲管，X得到雷射螢火蟲和ZERO得到滅閃光。這隻雷射蟲博士弱點是怕電擊系的攻擊。





TITAL MARQUOIN

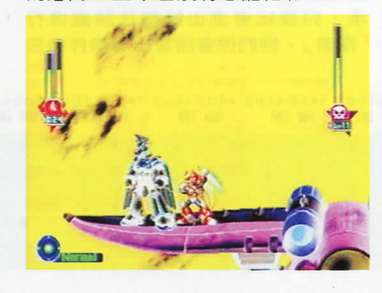
任職海洋博物館館長的同時也是海上警備隊隊長，駐守最接近HUNTER BASE的海域。過剩的責任感令他經常身處險境，在管理的海域跟REPLISEAFORCE的磨擦是沒完沒了的。跟ZERO是老朋友，也是ZERO敬重的人。在最後遇上ZERO時告訴他自己已經是一個故障者，並且希望在失去理性之前跟他決鬥，是作為男子漢的最後之戰。他擁有製造冰磚的能力和能自由操縱水的流動。玩者在他身上能得到ENIGMA的水素，X得到水波砲和ZERO得到飛水翔。這隻大海巨鯨幫弱點是怕三日月的攻擊。





SPIRAL PEKASION

充滿著正義感的PRELIAIRFORCE年輕長官。也是因為年輕的關係血氣方剛，常常會遇到錯拆。在大戰中死去的KANEAL是他的恩師，至今也沒有忘記他和ZERO



交手時的情景。在這次他再次遇上ZERO，即使自己身中病毒也希望為恩師報仇。他擁有一對巨大的翅膀能在空中飛舞，還有能控制風的能力。玩者在他身上能得到火箭的飛翼，X得到旋風砲和ZERO得到疾風。這隻飛奔的天馬是唯一會中時間停止的BOSS級敵人。

SPIKE ROSERED

他是一個突然變異進化的改造人。能夠自由操縱自然的一切，是因為他是改造人與病毒混合誕生的。由於變化的過程有著很多的謎團，所以會成為故障者的機會十分高，而且有在感染病毒後會出現再度變化的可能性存在。他擁有一條長長的玫瑰鞭攻擊力很高，還有施展幻術的能力。玩者在他身上能得到火箭的引擎，X得到玫瑰球和ZERO得到雙幻夢。這真紅的玫瑰的弱點是熊熊大火。

DARK NECROBAD

3年前由釋瑪製造的故障者。在前大戰期間於釋瑪那兒逃亡出來，所以並沒有被牽涉在大戰之中。之後釋瑪找到了他的蹤跡，可是因為被判定不是什麼強大的戰力，所以已經被人遺忘了。他擁有召喚機械蝙蝠的能力，還有能短暫控制時間和發放強力的音波。玩者在他身上能得到火箭的外殼，X和ZERO會得到時間停止。這隻黑夜的貴族弱點是怕光系的攻擊。

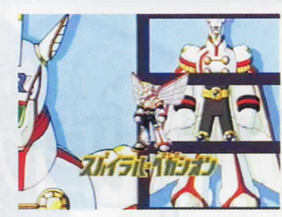
BURN DINONESS

是PRELIFORCE的災害對策隊的成員之一。在自己所管轄的山區暗地裡建造一個大型的倉庫，利用大地熔岩的巨大力量去製造武器。他擁有一對巨大的雙抓和爆發性的力量，還有能噴出高烈火炎。玩者在他身上能得到火箭的噴射器，X得到火炎砲和ZERO得到斷地炎。這隻烈火的恐龍弱點是怕風系的攻擊，他也是8個BOSS之中攻擊力數一數二的。

DIAMON

被釋瑪雇用的傭兵。性格十分輕浮自信，而身手卻有特A級以上的實力。殖民星便是給他一人攻下的了，相信是與釋瑪合作在同一時間在地球散佈病毒。在X和ZERO正爭取時間製造ENIGMA的期間去攻擊HUNTER BASE，為了妨礙二人的作戰而出現的。他會在玩者進入過兩次舞台後攻擊基地，必須要擊退他才可以再行動。一共要擊退他兩次，而且兩次出現時的LEVEL也全不一樣的。他沒有什麼特別弱點，也不難對付。





















天使怎樣去拯救世界呢？

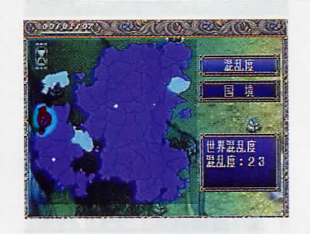
Favorite Dear 純白之預言者

Text：小璘

生產商：	NEC Interchannel
售價：	5800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	2-13 BLOCKS
發售日：	發售中
PS／SRPG	

一度延遲的《Favorite Dear純白之預言者》終於發售，與前作《Favorite Dear》相隔接近兩年的時間，遊戲系統基本上沒變，但自由度就作出了大幅度增加，例如玩者可隨時返回天界，隨時與勇者同行、見見他們等。另外，本作還可對應上集爆機儲存，雖然這只是在與前作出現的妖精談話時，當中的對白有些許出入，但相信這都會令有玩過上集的玩者有親切感吧！







天使與勇者和妖精的相性度

在遊戲開始之前，玩者將要輸入名字、性別、出生日期及回答四條問題，才會正式進行遊戲。別以為這些資料對遊戲沒什麼大影響，其實勇者們的正義感和是否信賴自己，除了在往後的行動慢慢陪養出來外，天使與勇者及妖精的「時辰八字」和性格是否相配都會對遊戲開始時有一定程度影響。如果信賴度是高，一旦發現勇者後，他們便會立刻認承協助天使；否則若信賴度低，天使則需要探訪勇者多次才會答應幫助。現在就告訴各位怎樣才能與勇者和妖精「夾」起來吧！

天使的工作

雖然本作與前作的玩法差不多，而本誌亦曾經介紹過玩法，但為了讓初玩者更了解遊戲的流程及玩法等有關資料，現在就再詳細的介紹一次吧！

找出勇者

首先在遊戲開始時，身為天使的玩者就當然是要先找出勇者來啦！那時玩者就需要分配妖精到其中一處地方為各位進行「探索」。可是世界這麼大，要找七位勇者真的十分困難啊！因此在這裡就告知他們的所在地，好讓各位能快點找出他們吧！（Fein：セレスタ、Cesia：フェス、Clive：スラティナ、Eileen：ブレメース、Loudieres：エローラ、Lalah：レイゼフート、Roch：リナレス）由於遊戲初時只有一位妖精，因此玩者可返回天界到Forta（フォータ）離宮雇用妖精以加快速度。



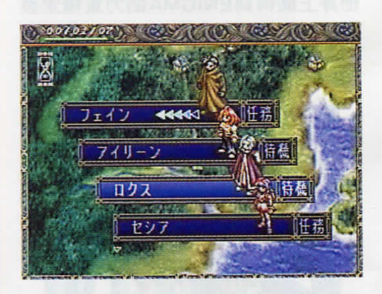
成為同陪之妖精	回答問題次序（問題 1 、問題 2 、問題 3 、問題 4 ）
Rosa（ローザ）	「1、1、1、1」或「2、1、1、1」
Shelley（シェリー）	「1、1、2、1」或「2、1、2、1」
Florinda（フロリンダ）	「1、1、1、2」或「2、1、1、2」
Lily（リリィ）	「1、1、2、2」或「2、1、2、2」
Lynx（リンクス）	「2、2、1、1」或「1、2、1、1」
Cetus（シータス）	「1、2、2、1」或「2、2、2、1」
Aquila（アクイラ）	「1、2、1、2」或「2、2、1、2」
Lepus（レーパス）	「1、2、2、2」或「2、2、2、2」





發現地上界事件

即使找到全部勇者與否，妖精亦可在混亂度高的地區內找尋墮天使搗亂地上界的事件。當地區蘊釀著事件，該處便會於地圖上以淺藍色顯示，只要玩者派出妖精往該處進行「探索」，牠們便會證實出有事件發生並叫天使派出勇者調停，那時玩者就最好選出位於該處附近或與該事件有關之勇者將事件解決。另外玩者可選擇派妖精或親自與勇者同行，這樣勇者對玩者之好感度便會大大提高了。



同行

若選擇親自與勇者同行的話，玩者在此時就不能到其他勇者進行拜訪、分配工作給妖精及返回天界，直至終止同行。同行時，玩者會有機會與該勇者發生特別事件，亦可隨時與勇者談話及在戰鬥時給予援助。玩者可在戰鬥時按×鍵協助勇者，當中有回復 HP 、使出魔法及叫勇者離開，但當中都需要消費 AP ，所以在同行時最好備有一定 AP 。



	12月22日~1月19日 信賴度	正義感	1月20日~2月18日 信賴度	正義感	2月19日~3月20日 信賴度	正義感	3月21日~4月19日 信賴度	正義感	4月20日~5月20日 信賴度	正義感	5月21日~6月21日 信賴度	正義感
Fein（フェイン）	○	◎	●	－	－	○	－	○	－	○	－	○
Cesia（セシア）	－	○	－	○	－	○	○	◎	●	－	－	○
Clive（クライヴ）	－	○	－	○	－	○	－	○	●	－	○	◎
Eileen（アイリーン）	●	－	○	◎	－	○	－	○	－	○	－	○
Loudieres	－	○	－	○	○	◎	●	－	－	○	－	○
Lalah（レイラ）	－	○	－	○	●	－	○	◎	－	○	－	○
Roch（ロクス）	－	○	●	－	○	◎	－	○	－	○	－	○

	6月22日~7月22日 信賴度	正義感	7月23日~8月22日 信賴度	正義感	8月23日~9月22日 信賴度	正義感	9月23日~10月23日 信賴度	正義感	10月24日~11月22日 信賴度	正義感	11月23日~12月23日 信賴度	正義感
Fein（フェイン）	－	○	●	－	○	◎	－	○	－	○	－	○
Cesia（セシア）	－	○	－	○	－	○	－	○	●	－	○	◎
Clive（クライヴ）	－	○	－	○	－	○	○	◎	●	－	－	○
Eileen（アイリーン）	●	－	－	○	－	○	○	◎	－	○	－	○
Loudieres	－	○	－	○	－	○	●	－	○	◎	－	○
Lalah（レイラ）	－	○	○	◎	●	－	－	○	－	○	－	○
Roch（ロクス）	○	◎	●	－	－	○	－	○	－	○	－	○

（◎=最高、○=高、－=普通、●=低）



於132期《遊戲誌》筆者曾為大家介紹過一隻名為《掘這兒！PUKKA DIG D-DIG PUKKU》的遊戲，其實它跟現在筆者所介紹的《掘這裡！布卡》是同一隻遊戲，只不過名字由英名的「PUKKA」更改成中文「布卡」而已。現在就為大家介紹一下《掘這裡！布卡》的特色吧，小布卡十分可愛啊！

發掘小英雄－布卡仔

發售商：	SCEI
售價：	5800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	發售中
PS／ETC／對應震動手掣	

BY 發掘者隨風

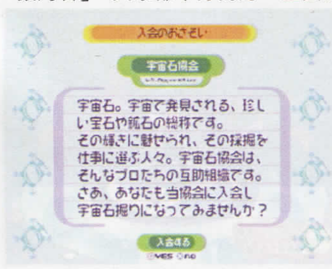
誰是小布卡？

要是誰有這個問題的話，可就真的應該打屁股了！小布卡就是這隻遊戲的主角嘛，玩者雖然不是直接控制他，但是可以對他下不同的指令。當然玩者跟小布卡的關係不能太差，否則他可是不會聽從玩者的命令，甚至會離家出走呢！因此若小布卡有求於玩者例如想購買某些道具，有能力的話就滿足其要求吧。



掘石－宇宙石

主角布卡身處的世界最近流行著一件事呢！就是一種名為「宇宙石」的夢幻石頭，為了尋得傳說中的宇宙石「銀河石」，大家都十分努力。正因為這個活動十分流行，因此成立了一個「宇宙石協會」，幫助各有意加入發掘宇宙石的朋友，以及管理宇宙石的發掘權。布卡是其中一個宇宙石發掘者，亦以發掘出「銀河石」為目標。一起為布卡打打氣吧！



行程緊密

玩者每天都會有兩次出外找宇宙石的機會，若布卡的負重量已滿，就會結束該次工作，回家進行宇宙石的鑑定以換取金錢。當天的行程完結後，布卡就會留在家中休息，此時玩者可以進行「儲存」或「讀取」，亦可以到商店買賣不同的物品，或到「宇宙石協會」看留言板、參加考試等。最後，當然就是讓布卡洗澡睡覺，以迎接新的一天。



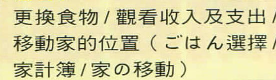
要取得主導權嗎？

如果玩者沒時間的話，可以任由布卡自由行動，因為他亦有自己的思想，雖然效果不是太好，但還是可以發掘得一定數量的宇宙石。若玩者想對布卡下命令的話，只需按「□」便可。基本上玩者所使用的指令可分為戶外及戶內兩種，戶外的指令用於控制布卡行走，比較間接；而戶內的則是於家中所使用的指定，玩者可以不經由布卡便直接使用那些指令。



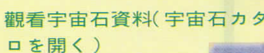
戶內可使用指令


進行儲存&讀取/買賣道具/觀看協會資料(ロード&セーブ/買い物/協會)

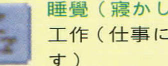

更換食物/觀看收入及支出/移動家的位置（ごはん選擇/家計簿/家の移動）

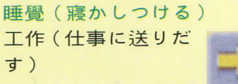

改變音樂(BMGを變更する)

更改布卡的裝備(裝備を變更する)


觀看宇宙石資料(宇宙石カタロを開く)

洗澡（お風呂に入れる）


睡覺（寢かしつける）


工作（仕事に送りだす）

戶外可使用指令

指示移動的地方(行き先を指示する)

好喇好喇[安慰布卡]（よしよしする）

回家（家に戻す）

救援（レスキューする）

觀看STATUS(ステータスを見る)

回答一點小問題

當布卡發現物品後，會詢問玩者它是否某樣物品，例如「是不是宇宙石」，此時會出現「○」（是）、╳（否）、□（不知道）及△（幫助），玩者要按相應的按鈕來回答他的問題，否則布卡可是會發牌氣、鬧情緒的。若玩者選擇「否」的話，則要告訴布卡那是什麼，而有機會發現的道具及其作用請參閱下表。

圖示	解釋
宇宙石	這是宇宙石
礦床	需要發掘
垃圾	沒有用處的物品
生命	除了布卡以外的生命體
食物	可以吃的東西
開關	用以開啟門或橋的道具
鎖匙孔	要用鎖匙來開啟
危險物品	有可能傷害布卡



小心得

若果玩者放任布卡自己一個人行動的話，雖然亦可以得到金錢，但是由於布卡通常都只於房屋四周的地方移動，因此所得到的大多是很細小的宇宙石。因此建議玩者先把布卡帶到洞穴才放任他自由移動，一方面因為進入洞穴後玩者是不能控制布卡的，另一方面當然是因此洞穴中可以找到比較大及昂貴的宇宙石！不過要留意布卡的滿腹度呢，千萬別餓壞了他！









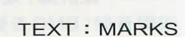
UNiSON

由於音樂遊戲在近年成為了大熱遊戲之一，令各大廠商紛紛推出以音樂為題材的相關遊戲，因此以《DEAD OF ALIVE》系列而非常出名的TECMO亦推出一個名為《UNiSON》的跳舞遊戲。不過今次並不需要用跳舞氈，而只要使用 DUAL STOCK 2 上的兩個 ANALOG 掣便可以進行。玩者在遊戲中將會化成新晉少女組合《UNiSON》三位成員的其中之一，通過不斷的表演而成為巨星級的組合。



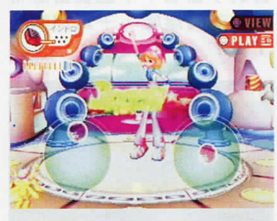
體驗另類跳舞遊戲

發售商： TECMO
售價： 6800 日圓
容量： DVD-ROM
記憶： 590 BLOCK
發售日： 發售中（11月30日）
PS2/SLG/3P


TEXT：MARKS

由於在每一次演出的歌曲都是不同的，舞蹈方演當然亦會隨歌曲而改變，所以玩者在每一話需要練習一番才進行表演。每話的舞蹈練習都會分為四段，而每段不但有舞蹈教師示範，亦會有一個小測驗，不過要通過才可以進入另段的練習，至於通過條件就是令左上方的積分計全變為橙色。經過四段的練習，最後會把四段舞蹈歸納為一，而只要玩者自覺準備足夠便可以進行ON-AIR。





CONTROL

筆者雖然在序言已經說過這遊戲是以ANALOG進行的，但是可以說當中並不是想像中那麼容易。首先兩個ANALOG掣是代表角色的雙手，即ANALOG的郁動就是雙手的郁動，因此玩者需要跟隨節拍按出正確的方向，令雙手擺出該舞蹈的動作。





TRANING





ON-AIR

經過四段舞蹈的練習之後，三位可愛的新晉女星當然需要在觀眾面前展視一下努力的成果。ON-AIR時是沒有練習時的操作指示，而需要一次過跳出整段舞蹈，鏡頭更會不斷轉變，這些就是ON-AIR的最大難度。此外因為今次是現場直播，已經不再是練習時可以有失誤，如果不能成功取得合格的成績，就會Game Over，所以進行ON-AIR之前必須做足一定的準備。

CLUB AFRO

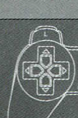
進行STORY MODE的時候，CLUB AFRO內的12首歌唱亦會慢慢開啟。當進入已開啟的歌唱後，玩者就可以選擇其中一個UNiSON隊員，與朋友或電腦一起進行，而最多三人同時進行。不過當中進行的並不是STORY MODE中玩過的歌曲，所以同樣會有練習和ON-AIR兩部份。













用手和嘴巴一起玩的立體足球遊戲

TEXT：小悠

在這個足球遊戲當道盛行之時，除了有KONAMI的名作WINNING系列之外，便是SEGA的《VIRTUA STRIKER》。不單是家用機的足球遊戲大受歡迎，連街機的市場也需要各出其謀，例如推出一些要玩者真實地射球的十二碼機，還有那個可以四人同時遊戲的手腳並用足球機來吸引客人。最近TAITO便有意參加這個足球浪潮了，於PS2推出這個名為《GREATEST STRIKER》的家用立體足球遊戲。《GREATEST STRIKER》的特別之處是它不單能可以用手掣來玩，更可以用TAITO的聲音分辨控制器來用單語指令操作呢！是口部和手部並用的遊戲來，不知道能否吸引大家去一試？

生產商：	TAITO
售價：	4980日圓
容量：	GD-ROM × 1
記憶：	314KB
發售日：	發售中

PS2/SPT/對應ANALOG和TAITO聲音分辨控制器

操作方法

在介紹有什麼可以玩之前先讓筆者簡單介紹一下遊戲的操作。因為這遊戲是對應DUAL SHOCK手掣的，所以筆者便會以它為藍本解說了。□是射球、凌空抽射和解圍。△是傳高波、×是短傳，若長按著的話是會進行迴傳的。○是長傳和解圍，若在角球位置的話會變成傳中。L1是作戰變更，有從左進攻、從右進攻、穩守突擊和全體進攻。L1是，R1，R2。而用ANALOG可以控制球員的方向和球的方向。這個便是用手掣的玩法了。如果玩者想使用口述指令操作的話，除了要有TAITO聲音分辨控制器之外，還需要玩者懂得日文的15音才可以呢。行動指令如下表：





比賽中球員的操縱指令：

射門	syo to
遠射	ron gu syo to
傳中	sen ta rin gu
解圍	ku ri a
搶救	ka-to

比賽中的作戰指令：

普通作戰	ro-ma ru
從左進攻	hi di ri sa i do a ta ku
從右進攻	mi ki sa i do a ta ku
中場參與進攻	sen ta po ku kon ke ki kai shi
穩守突擊	can ta a ta ku
區域防守	zon pu re zu

戰線調整時的指令：

全線攻擊	a shi u e ge
全線後退	line sa ka re ro
越衛陷阱	o hu sa i do to ra pu

自由球前準備指令：

排人牆	ka be tsu ku re
人牆人數增加	ka be a ka se
遊戲暫停	pause menu

OPTION MODE的操作指令：

按畫面	ma ru
決定	ke te
取消	ken se ru

遊戲模式

這個遊戲一共有4個不同的模式可以讓玩者進行遊戲，包括有Exhibition Mode、Cup Mode、League Mode和PK Mode。Exhibition Mode是一個可以讓玩者自由選擇遊戲中18個國家於不同的球場上作比賽，除了可以選擇球隊之外還可以選擇場地的天氣和作賽的時間。Cup Mode有三種。一種是International Cup，在18個國家之中分開三個國家為一合組進行，有予選比賽和決賽。第二種是TAITO Cup，以延長V GOAL和PK戰決勝戰，採用的是淘汰制的。第三種是World Ranking，玩者使用日本U-23青年軍去進行各式各樣的比賽，從而提昇各球員在世界的排名和LEVEL。League Mode是有區域性比賽和世界性比賽兩種，以RANDOM的形式編排作比賽。最後的PK戰是12碼比賽，玩者選出兩隊作賽隊伍後便開始比賽，同樣可以選擇場地、天氣和比賽時間的。









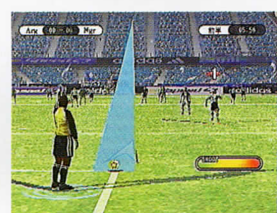














作品特色

《GREATEST STRIKER》的特別之處除了能夠用嘴巴來玩外，玩法簡單明快也是它的優點來。相比起WINNING系列這個遊戲的操作便容易得多，對於初玩足球遊戲的朋友來說是容易上手的。加上要求玩者的操作技巧不高，要用一隊弱隊去踢贏強隊也不太難。還有細緻的設定和迫真的旁述，令玩者投入程度大大增加。



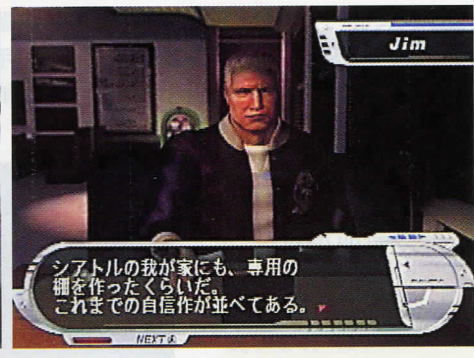
SIDEWINDER MAX

攻佔敵方領空範圍！！

96年發售的FLIGHT ACTION GAME《SIDE WINDER》的續集現在正式登陸PlayStation 2上。今次Asmik Ace在基本戰鬥移動是使用了實際的航空力學，將真實的規限出帶到戰鬥地圖內。當中以PERE STROIKA成功將市場主義經濟帶入共產圈內而作為遊戲的假想現實世界舞台。玩者就在因內亂而搖動的世界之中，以無階級加入軍隊「FIGHTING BIRD」。

TEXT：MARKS

發售商： Asmik Ace
售價： 6800日圓
容量： DVD-ROM
記憶： 91 BLOCK
發售日： 發售中（12月7日）
PS2/STG/對應ANALOG

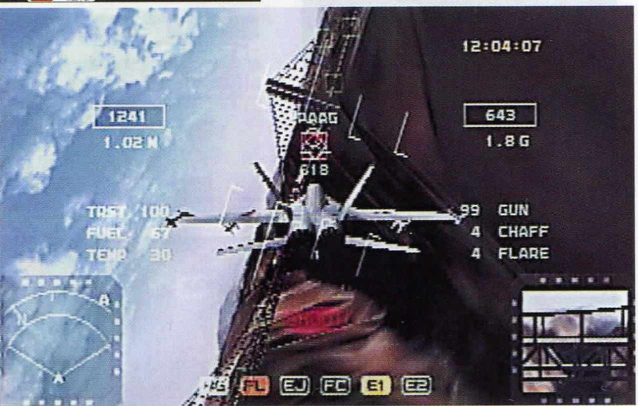




編排組員



當進入第2章時，主角會成為第一小隊的小隊長，這時玩者便可以執行編排組員的工作。由於每個小隊以四人為一組，所以除非隊中有機師喪生，否則是不會有新機師入隊，不過身為第一小隊隊長的主角卻可以將自己的部下，與其他小隊的隊員交換。



作戰指令

既然「FIGHTING BIRD」是軍方部隊，當然在每次的進攻之前都會為各小隊講解任務中有關情報和完成條件等內容。至於在第2章後，身為小隊長的主角就可以決定自己小組作戰行動，增加機種交換、空中給油、作戰案選擇三個設定，而作戰案選擇可以決定出擊時的飛行陣式，但其重要性分分鐘會影響部下在任務中的生與死。





戰前戰後

除了進行激烈的空戰之外，遊戲為了令更加真實，於是在空戰前加入起飛操控，而空戰後則有降落跑道操控。其中以降落跑道的操控比較困難，因為開始時戰鬥機並不是與跑道連成直線，而微移角度時亦要以AIR BRAKE減至一定速度下降，同時又需要留意下降角度，所以降落亦是另一個難關。



飛彈裝備

在每次的出征之前，隊長是有需要為隊中的戰鬥機選擇適合該任務的導彈。由於戰鬥機的導彈有對空、對地或其他之分，所以玩者在戰鬥中不斷需要替換類形。雖然當LOCK ON方格出現「SHOOT」就可以按X掣發射，但兩方面的導彈是不能交換使用。









發售商：	KONAMI
售價：	OPEN 價格
容量：	DVD-ROM
記憶：	95KB
發售日：	發售中

PS2／SLG／1~3P／對應專用吉他／對應專用鼓／對應MultiTap

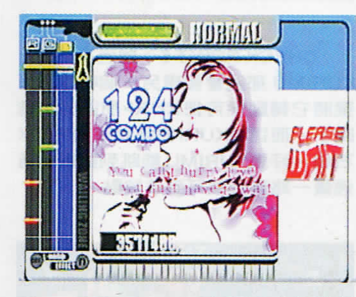
夾BAND話咁易！

BY 隨風

各位BAND友請注意，有個天大的好消息！以後各位在家中亦可以隨意夾BAND了，需要的道具只是一部PS2、一個鼓及兩只吉他，就可以盡情享受夾BAND的樂趣！當然如果連些若連鍵盤及主唱都加入遊戲之中，效果當然更好。不過現在請先成為鼓手及吉他手，幻想一下在家中開小型演唱會吧！

二合為一？

以買者的角度來看的話，此作其實不算昂價，以一隻遊戲的價錢可以買到「吉他3代」及「鼓機2代」，不是挺化算的嗎？不但樂曲沒有減少，共有40多首名曲，還加入了合奏的模式，相信各位又可以玩上一陣子了。現在先為大家介紹一下各模式吧！



GAME START：亦即是「街機模式」，可以選擇「吉他獨奏（GUITAR FREAKS 3RD MIX）」、「鼓獨奏（DRUM MANIA 2ND MIX）」或「合奏（SESSION）」，歌曲的數量隨難度決定，而在這個模式中曾遊玩過的歌曲將可以在「FREE MODE」及「TRAINING MODE」重溫。

合奏的特色？

由於鼓及吉他於以前已經分別推出過遊戲，此作的重點當然是放在合奏上啦！合奏有兩個模式可以選擇，分別是「鼓＋吉他」及「鼓＋吉他＋吉他」，如果想玩後者的話，則需要多一個MultiTap。合奏模式的能源BAR是由各人一起「分擔」的，因此若其中一個人失手的話，遊戲就會GAME OVER，十分考驗玩者的技術。而選曲方面，則只可以選擇於結他及鼓皆有的樂曲，但要注意當中的難度分別，因為於鼓屬於一顆星的歌，也許在吉他上會搖身一變成為三顆星的歌，要注意啊！

隱藏模式

音樂遊戲，尤其是由KONAMI所出品的，通常都有很多的隱藏模式，此作也不例外，不論是鼓或是吉他都有不少令遊戲更添樂趣的小秘技，現在一次過公開讓大家使用吧。吉他的秘技請於「MODE SELECT」使用，而鼓及合奏則於「MUSIC SELECT」使用。

－PRACTICE
最簡單的模式，由電腦續步教導玩者遊戲的玩法，適合從未接足過此作的朋友。

－EASY（只有鼓模式可選擇）
有兩首歌可以選擇，另外即使能源BAR 減至最低也不會GAME OVER。

－NORMAL
難度一般，有三首歌選擇，適合一般玩者。

－EXPERT/REAL
同樣可以選擇三首歌，但難度比NORMAL高，適合比較熟悉的玩者。

－EXPERT REAL（只有鼓模式可選擇）
同樣可以選擇三首歌，難度為最高，適合高手遊玩。

－BONUS TRACK（只有吉他模式可選擇）
雖然只是遊玩一首歌，但是難度卻很高，適合一些想挑戰自己的玩者。

FREE：可以自由選擇喜歡的歌曲來遊玩，但是同樣會有能源BAR，當能源BAR 減至最低時一樣會GAME OVER，不過可以不斷重玩同一首歌。另外，歌曲要先在「GAME START」遊玩過才可以在「FREE MODE」選擇。

TRAINING：各位可以在這個模式練習已在「GAME START」遊玩過的歌曲，於這個模式中將不會有GAME OVER的出現（笑）。各位除了可以選擇喜歡的歌曲來練習外，還可以設定歌曲的速度、開始及結尾的段數。不過這個模式只可以供鼓及吉他單人遊玩，並不能合奏。

OPTION：設定遊戲各項資料的地方，如果各位是初學者的話，不妨先到這裡來降低遊戲的難度吧！

RECORDS：這裡記錄著玩者的「戰績」，各位可以在這兒重溫自己於每個模式中的成績。

MEMORY CARD（PS2）：進行SAVE/LOAD 的地方。

吉他（R＝R掣、G＝G掣、B＝B掣、P＝撥掣）

模式名字	使用方法
LEFTHAND PLAY	G→G→G→G→G
LITTLE	R→R→R→G→G→B→B→B→P
FAST FLOW	R→G→B→P→P
SUPER FAST FLOW	（R→G→B→P→P）╳2
HIDDEN	R→B→G→B→R→G
SCREEN	（R→B→G→B→R→G）╳2
RANDOW	B→G→G→R→G→P
SUPER RANDOW	（B→G→G→R→G→P）╳2
SUDDEN	G→R→B→G→B→R→P
BATTLE	P→G→G→P
EXTREME MODE	R→B→P→G→R→B→P→G
EXTREME ＋ MODE	B→G→B→G→P→R→R→R→G→B
FREE SELECT MODE	R→R→R→G→G→G→B→B→B→G

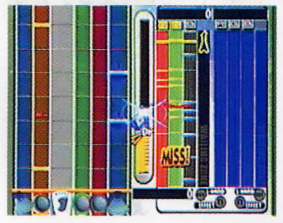
鼓

HIDDEN C→D→C→D→C→E
SUDDEN D→C→D→C→D→E

合奏

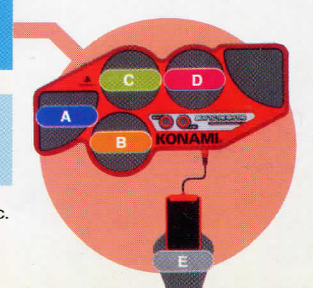
速度變更 連踏兩次腳掣加速
難易度改變 連擊兩次A掣











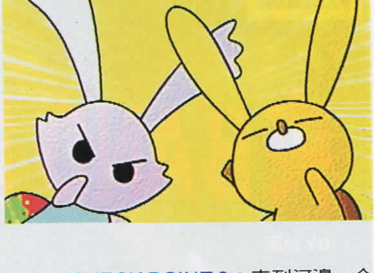
KURI KURI MAX

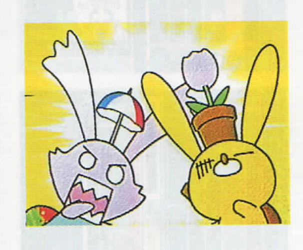
要你一心二用的益智遊戲

TEXT ：咸旦仔

生產商： FROM SOFTWARE
售價： 5800 日圓
容量： DVD-ROM X 1
記憶： 200KB
發售日： 發售中
PS2／ACT／對應DUAL SHOCK

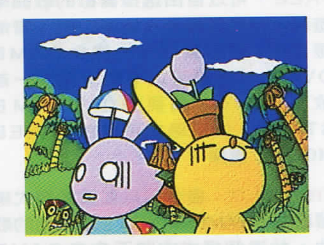
相信大家都很久沒有玩過一些動腦筋的益智遊戲吧，今次便為大家介紹一個由《FROM SOFTWARE》推出的益智遊戲《KURI KURI MAX》，這個以可愛的人物配上難關重重的版圖，絕對是一隻考驗玩者腦筋和反映的益智遊戲，自問反應敏捷、頭腦靈活的你有怎可錯過這個大顯身手的機會呀！





STORY MODE

「STORY MODE」遊中一個最具特色的模式，玩者須要同一時間操控二名主角KURI 和KURIMU 來進行遊戲。在遊戲中玩者除了要控制二人一同前進，在一些特別情況下二人還須要互相替對方解開機關。在同一版面下同時操控著二名角色來進行遊戲，不能做到一心二用的話是很難完成遊戲的，不過這也是遊戲的最大特點。



VS MODE

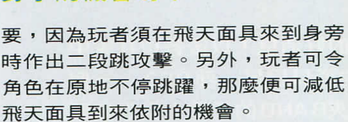
「VS MODE」內角色的陣容就比「STORY MODE」豐富得多了，總共有10位角色供玩者選擇，不過在遊戲初期就只有KURU 和KURIMU 供玩者選擇，其餘的角色是須要玩者在「STORY MODE」中集齊切圖碎片後才可使用。另外，在「VS MODE」中將會出現許多特別的道具或陷阱給玩者使用，如吸塵器、地雷、手榴彈、大炮等，絕對是一個與朋友鬥智鬥力的好地方。

飛天面具

如果角色長時間站立不動，飛天面具便會向玩者作出攻擊。當飛天面具依附在角色身上，時間便會不停減少，這時玩者唯有不停搖動ANALOG控桿，直至把它趕走為止。不過玩者亦可於飛天面具依附在角色身上之前作出攻擊，但時間的掌握卻非常重要，因為玩者須在飛天面具來到身旁時作出二段跳攻擊。另外，玩者可令角色在原地不停跳躍，那麼便可減低飛天面具到來依附的機會。

基本操作

左ANALOG控桿：移動（左面畫面角色）
右ANALOG控桿：移動（右面畫面角色）
L1 掣：跳躍（左面畫面角色）
L2 掣：跳躍（右面畫面角色）
R1 掣：行動（左面畫面角色）
R2 掣：行動（右面畫面角色）





首關重點

STAGE1

CHECK POINT 1：當遊戲開始不久KRUIMU（クリーム）便因為木橋架起了而無法前進，這時KRUI（くり）那邊地上會有一個按鈕，只要KRUI踏上那個按鈕將木橋放下，這樣KRUIMU 便可通過木橋。



CHECK POINT 2：穿越木橋後，KRUIMU 就會被巨大鱷魚阻擋了去路，大家留心看的話會發現到巨大鱷魚被一條繩索綁住，而這條繩索正是連到KRUI 那邊的，這時KRUI 應把地上的繩索拉著，令鱷魚離開路口，這讓KRUIMU 便能安全渡過了。



CHECK POINT 3：來到河邊，今次輪到KRUI 被阻擋著，這時大家不知有否留意到KURIMU 那邊有一個轉盤的東西，這時只要KRUIMU 將轉盤推動便可將阻擋著的木橋降下。



CHECK POINT 4：穿過木橋後，KURIMU 的前方卻因沒有踏腳點而無法跳到對岸，這時只要KRUI 踏著地上有黃點的石塊，那麼KURIMU 那邊便會升起兩個石台，但要切記KRUI是不可離開石塊，因為KURI 一離開石塊，KURIMU 那邊的亦會同時降下。



CHECK POINT 5：越過石台後，KURIMU 那邊會發現另一個轉盤，只要將它轉動便可把KURI 那邊的木橋降下。而這時KURI 亦須踏著前方的X石塊，好讓KURIMU 能跳到對岸，通過後一路直行便可到達終點。







生產商：	JALECO
售價：	6800 日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	92KB
發售日：	發售中

PS2/ETC/ 對應專用咪 /1~8P

BY 隨風



雖然香港的街機沒有《DREAM AUDITION》，不過在家中唱個夠本也不錯吧？

《DREAM AUDITION》新一集推出囉，今次共收集了一百首 90 年代的名曲，當中不乏日劇主題曲，例如是《悠長假期》、《慎吾媽媽》等；及動畫主題曲，例如是《美少女戰士》、《聖鬥士星矢》等，全都是小朋友的恩物，在唱的時候也許會浮現不少童年回憶吧？

DREAM AUDITION 2 歌王歌皇齊展歌喉

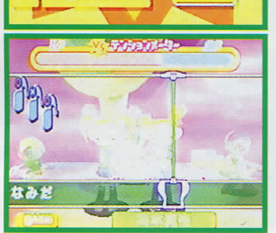
中日合璧

欣賞遊戲中樂曲的時候，各位應該不難發現其實很多歌是有「中文版」的，例如是岡本真夜的《TOMORROW》正是吳佩慈的《閃著淚光的決定》，如果閣下的日文不是太好，但是又想嘗試玩此作的話，不妨試試唱中文歌詞吧，因為此作得分的標準並不是字的讀音，而是玩者的 KEY 及節拍，不過唱的時候要記得把自己的KEY拉高一些，因為日文歌的KEY 比中文歌略為高一些。

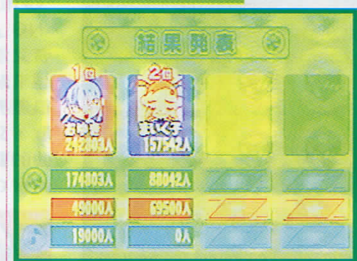


戰鬥吧！比試吧！

獨樂樂不如眾樂樂，一個人「唱K」多無聊，當然要呼朋喚友大家一起玩吧！因為這個原因，今集特別追加了「VERSUS MODE」及「TOURNAMENT MODE」，讓玩者們互相比試，看看誰才是真正的「K歌之王」！而這兩個模式除了可以用咪玩之外，亦可以使用手掣來玩，音符上會印有「○」或「╳」，玩者只要跟著節拍按下相應按鈕就可以安全過關，對筆者而言比用咪玩要易上好幾倍呢！（笑）



大富翁模式



今集雖然刪除了「故事模式」，各位不能再育成人物，但是卻加入了一個「大富翁模式」，最多可以供四人同遊，有八個角色讓各位選擇，亦可以自己決定遊玩的日數，看看在這些日子中，誰能得到更多歌迷。當一切決定好後，就是決定目的地的時候，當一切準備好了後，遊戲就正式開始囉！

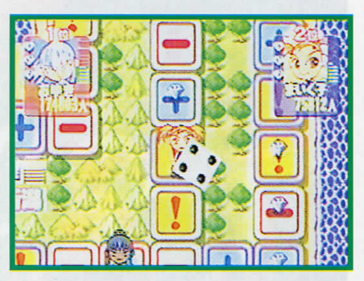
什麼是「目的地」？：

前文提及玩者要決定「目的地」，它的作用是什麼呢？其實當玩者在版圖中踏中「目的地」後，就可以選擇一首歌曲來表演，遊戲會依照玩者的表現，給予玩者一定數量的歌迷。當有玩者踏中了「目的地」後，就要重新決定新的「目的地」直接遊戲結束。



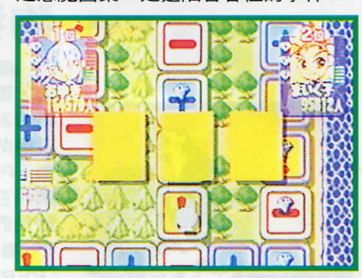
遊戲玩法：

大富翁遊戲當然就是大富翁的玩法啦，各位參加者將會輪流擲骰子決定步數，再選擇移動的方向。而版圖方面則全都是有關於增減歌迷的，除了有直接增加及減少樂迷的方格之外，亦會有事件格及「目的地」格，由於玩者可以自己決定移動的方向，因此踏中直接削減歌迷方格的機會會較少。



事件格：

當踏中之事件格後，會出現幾張咭，有天使、惡魔等圖案，這些咭牌的正面只會出現一下子，之後就會反轉及不斷旋轉，待停定後玩者要選擇其中一張，基本上天使圖案一定是好事件、反之惡魔圖案一定是陷害各位的事件。

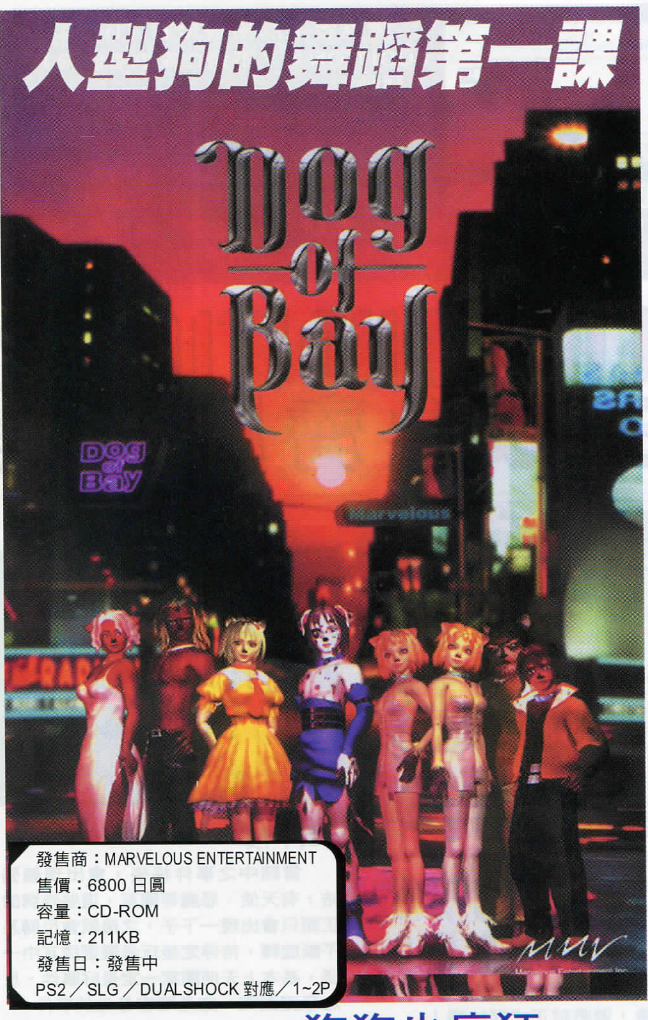


突發唱歌事件：

各位不要以為踏中直接增加歌迷方格就一定是好事，因為有些時候需要玩者通過某些考驗才會給予玩者獎勵。而最常出現的考驗，就是由遊戲隨意選擇一首歌曲讓玩者表演，但問題是各位不一定所有歌曲都懂得唱，而且遊戲更要求玩者在有限時間中得到連續 15 個 COMBO，真的很不簡單呢！



人型狗的舞蹈第一課



發售商：MARVELOUS ENTERTAINMENT
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：211KB
發售日：發售中
PS2／SLG／DUALSHOCK 對應／1~2P

BY 隨風

自從KONAMI帶起了音樂熱潮後，有關音樂及節拍的遊戲就不斷推出，而廠商們亦不斷創作出新的遊玩方法，可見音樂遊戲的市場有多大的潛力。今次介紹的遊戲除了著重樂曲之外，其玩法、故事背景及人物設定亦十分特別，有點顛覆「傳統」的感覺，音樂遊戲愛好者們有興趣試試嗎？

狗狗也瘋狂

遊戲中所出現的角色，全都不是人，而是一群很喜歡舞蹈的狗，其中被喻為天才舞蹈家的CAMUS，則是遊戲的主角。CAMUS 開設了一個名為「PERMANENTS」的地方，並於碼頭召集了不少喜歡跳舞的狗隻。由於他們大都是從前受過人類的迫害，不喜歡接觸外界，因此「PERMANENTS」成為了他們的天堂。遊戲中的所有角色都會有自己的故事，各位可以在「STORY MODE」中慢慢了解，而CAMUS 則是為了跟戀人SARAH 重遇而努力。

◆CAMUS（CV：涼風真世）

◆BETH（CV：島田歌德）



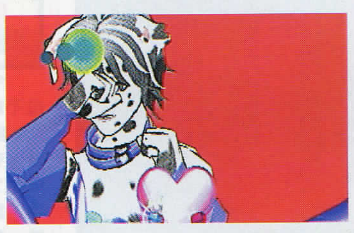
◆JOHNNY(CV：影山ヒロノブ)





難學易精？

由於遊戲的玩法並不同於現在流行的音樂遊戲，因此要熟習這隻遊戲的玩法也不是易事。其實玩法很簡單，遊玩時畫面正下方會有一個心型，而心型旁邊則圍了四顆水晶，只要在水晶閃爍出光芒時按下相應按鈕便可以，雖然於閃光剛出現便按掣也可以，不過若等待到光芒最耀眼時才按則可以得到比較好的評分，評分一共有「SUPER EXCELLENT」、「EXCELLENT」、「GOOD」、「CHEAP」、「BAD」、「FIND」及「NG」七種。隨著音樂的進行，而玩者又沒有犯錯的話，中間的心型將會越來越大，而畫面亦會變得更華麗，很漂亮呢！反之若玩者未能完成整首歌，又或是在完結後分數不能達到此曲的要求，則需要重玩這首歌，否則就會GAME OVER了。







藍水晶	上掣
綠水晶	下掣
紅水晶	△掣
黃水晶	╳掣

模式教學

STORY 模式：

這個就是故事模式喇，當玩者完成一個角色後，就會出現新的角色，當選擇遊玩某些角色時，亦有機會出現以動畫來表達的故事情節，玩者可以藉此了解各角色的故事。另外，大部份角色都要先在故事模式中完成，才會出現在其他模式中。

角色出現次序

「CAMUS」→「BETH／JOHNNY／LILIANN&VIVIAN／PAUL／VINCENT」→「JOHNNY&BETH／LILIANN&VIVIAN」→「SARAH」

FREE 模式：

玩法跟「STORY 模式」一樣，不過可以隨意選擇喜歡的角色來遊玩，條件是該角色必需已在「STORY 模式」出現過才可以使用。

SESSION 模式：

玩法跟「FREE 模式」一樣，不過「SESSION 模式」必需兩位玩者一起遊玩，若其中一位的成績不能達到遊戲的標準，也一樣會GAME OVER。

VIEWER 模式：

這裡可以觀看各角色的資料如年齡、歌曲名稱及該角色到「PERMANENTS」前的遭遇，亦可以慢慢「研究」該角色，例如把他拉近看看大特寫（笑）。



遊戲最大特色

以音樂遊戲來說，歌曲當然是遊戲的精髓。此作可選的歌曲雖然不是太多，可是全部都十分好聽，而且更是由配演該角色的聲優來演繹。若玩者喜歡此作的聲優的話，這可會是吸引閣下購買此作的其中一個原因嗎？而當中出現的聲優有橫山智佐、櫻井智等，全都是實力強勁、亦很受歡迎的聲優來呢！另外每個角色獨有的動畫亦十分漂亮及有特色，這是其他音樂遊戲暫時未能做到的一點。





於講談社的《週刊少年MAGAZINE》連載中的長壽漫畫《第一神拳》，終於移植到PS2上。相信各位FANS都仍然記得漫畫中一場又一場引人入勝的賽事吧，那種拳拳到肉的激烈情景實在令眾FANS興奮莫名。今次移植到PS2上，單以畫面來說，除了保留原著漫畫的氣氛外，還能展現出有如真實拳賽的環境以及氣氛，再加上擁有十八種不同視點供玩者選擇，完全令玩者有至身於現場感覺，如果你是FANS的話又怎可錯過這個能完全溶入拳王幕之內一步世界的機會呀！



第一神拳VICTORIUS BOXERS
新人王幕之內一步！

TEXT：咸旦仔

生產商： ESP
售價： 6800 日圓
容量： DVD-ROM X 1
記憶： 70KB 以上
發售日： 發售中
PS2／SPT／對應DUAL SHOCK

故事模式

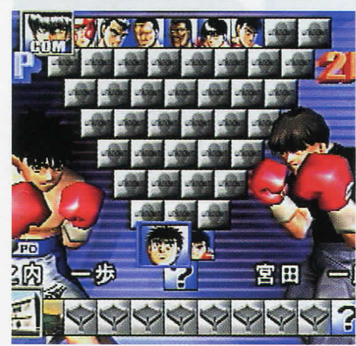
故事模式共份成五編，除了圍繞著主角幕之內一步發展的「幕之內一步編」和「幕之內一步再起編」外，還有他的三位師兄青木勝的「青木勝編」、木村達也的「木村達也編」和鷹村守的「鷹村守編」三編。最初玩者會先進行「幕之內一步編」，而故事會環繞著幕之內一步如何踏上新人王的寶座，故事當中不時會出現一些超級強敵須要一步去挑戰。當玩者完成「幕之內一步編」後，接著便到「幕之內一步再起編」。之後是「青木勝編」，青木勝一個時常不依照戰術作戰的拳手，其必殺招是青蛙拳。接著是「木村達也編」，木村達也擅長打外圍戰，其必殺技是魚躍龍門。最後是「鷹村守編」，鷹村守鴨川拳館的大師兄，最後將會與世界中量級拳王布萊恩．霍克來一場引人入勝的拳賽。由於本作是圍繞鴨川拳館內的拳手來進行，所以在每一編裡都是由鴨川拳館的會長鴨川源二擔任教練，他將會在每一場賽事前和休息時間中給予適當的提示，大家只要根著教練所指示的戰術來進行相信勝出也不是一件難事。


◆踏上成為新人王之路！

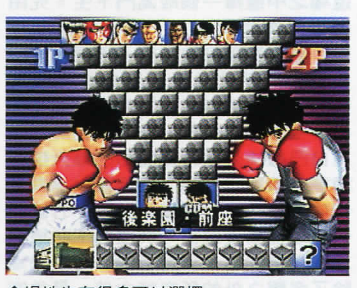

◆「幕之內一步編」中最強的對手間柴了。

對戰模式

相信有看過原著的朋友都知道，在故事中所登場的拳手實在是多不勝數。今次移植至PS2上，為了令FANS們能盡情享受遊戲的樂趣，因此開發商特地以DVD龐大的容量收錄多達四十五名FANS們耳熟能詳的拳手，登場拳手包括有現時漫畫故事剛戰完的琉球戰士島袋岩男、發東北之龍澤村龍平、東邦拳館之間柴了、仲代拳館的伊達英二等。所有角色會將隨著故事模式的發展而逐一出現，基本上玩者在故事模式中所遇過的對手都能於對戰模式內使用。另外，故事主角幕之內一步在這裡將分為最初登場一步與及成為拳王後的一步兩種，兩種所使用的拳擊架式六將會有所分別，當然要出現成為拳王後的一步就必須先完成故事模式才可。



◆相多當角色可選擇呢！



◆場地也有很多可以選擇。

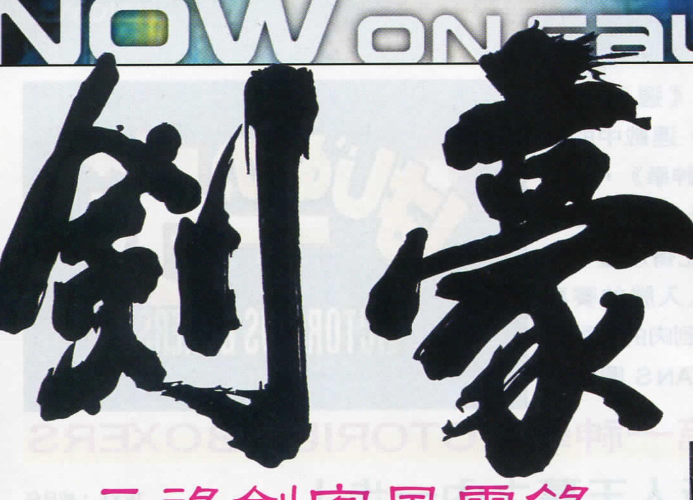
沒有體力棒的拳擊遊戲

不知大家有否察覺到，在整個遊戲中都沒有體力棒之類的東西呢！其實在遊戲中玩者是無法看到拳手所餘下的體力有多少的，就連自己所操作的角色也是焦法看到的。開發商務求令遊戲的真實度和刺激性提高，特意將體力棒這類東西刪除的，好讓玩者能全神貫注地享受每一場賽事。總而言之多擊中對手就是勝利的基本，只要玩者一心以擊倒對手為目標，又何須理會有沒有體力棒呢！


◆無須理會體力多少，只管拼命出拳。


◆有如至身於現場的感受。



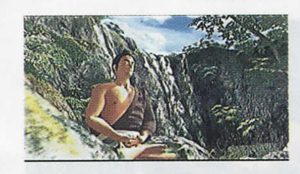


想起日本古代活劇，大家會想像到忍者、劍客和武士等等人物。忍者方面最近的作品有《天誅2》，而武士和劍客則有《幕末浪漫~月華之劍士2》。可是遊戲很少會有真實的考究，今次為大家介紹的這一隻《劍豪》便是一個全部招式也有根有據的遊戲來。GENKI 特意為遊戲請來在「幪面超人」和「特搜最前線」演出的名藝人藤岡弘來為它作武術指導，他是學習刀道、拔刀術、小刀術、柔道和空手道的武道家。玩者在這隻遊戲之中能體會到真正的劍術，由學徒至到劍豪的過程也可以接觸。

元祿劍客風雲錄

生產商：	GENKI
售價：	6800 日圓
容量：	DVD-ROM ×1
記憶：	70KB 以上
發售日：	發售中
PS2/ACT/ 對應 ANALOG 和振動	

TEXT：小悠



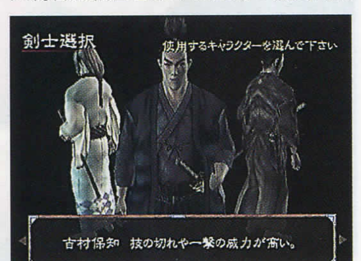
時代背景

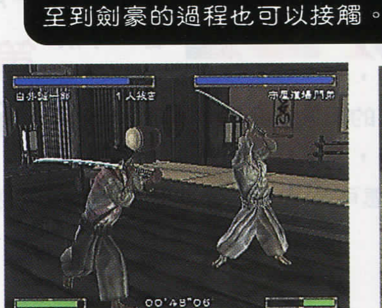
時間是日本的元祿時代，戰亂的世界已經終結了。隨著和平的來臨，所謂的殺戮也變得毫無意義，也即是說「武士」已經沒有價值了。有許多劍客因為失去了作為劍客的意義而輕生，也有一些真正的劍客選擇了另一種生存方式。他們開設的道場成為有志當劍客的人們學武的地方，在道場上不同流派的劍術能得以流傳。成為一代劍客生與死只是一線之差，勝負只是在一招半式之上。在和平的時代成為劍豪，在克服生死之後便是日夜的苦練武藝。



基本操作

在遊戲要開始之前，先為大家簡單說明一下當中的操作。這個遊戲的基本移動是可以使用 ANALOG 來操作的，這個會令玩者行動比普通方向掣更為流暢。□掣是受身，當玩者進行受身時，人物會放鬆自己來準備受身，敵人向人



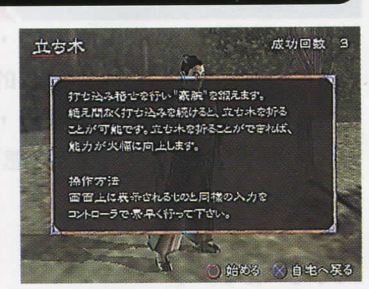


物攻擊的一剎會立即給卸下，然閃身到敵人背後。受身是屬於劍客的見切部份，玩者必須要找緊敵人攻擊的一刻才可以成功，這也是難度所在。△掣是奧義發動和增加自己的氣，氣會在畫面的下方表示，當氣的 BAR 滿至燃燒階段按下△掣，人物的奧義便會起動。注意玩者在未學成奧義的時候是沒有效果的。×掣是在遊戲中十分重要的防禦，玩者在對決時按下它便會擺出防禦的動作，不論是上中下段也可以防禦擋格。○掣是揮刀攻擊敵人，基本上連按三下會有一式連續技，而配合上移動會出現突刺、迴旋斬、側擊、上段破和袈裟斬等等特殊技。玩者在道場學會的「型」可以連貫起來，創出新的連續技。



遊戲模式

這個遊戲的主要模式是 SINGLE MODE ，是由玩者培育出一個劍豪的模式。首先玩者在三位青年劍士之中選擇一人為培育對象，再在八大名門道場之中選擇一個成為門下生。先由道場師範測試實力，再傳授基本攻擊、防禦和受身的技巧。通過了測試後便由門下的弟子與玩者的人物比試，取勝後便可以提升能力的面值和學習到該流派的型。另外人物可以利用自己鍛練來提升各能力的最大值，鍛練的項目有六種。座禪可以提高見切值，打木可以提高豪腕度，竹籔斬竹可以提高俊敏值，於瀑沛下站練可以提高精神值，幻影斬燭光可以提高除了名聲之外的所有能力值，最後兜



割可以提高斬切的速度。另外，對戰 MODE 是玩者選擇一名劍豪，與遊戲中的所有人物挑戰，一共有三十個對手。最後 VS 對戰 MODE 是兩名玩者各選一個劍豪進行對決的模式來。











戀愛與滑雪板合二爲一

TEXT：小悠

生產商：ATLUS
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM × 1
記憶：91KB 以上
發售日：發售中
PS2/SPT/對應 ANALOG 和振動

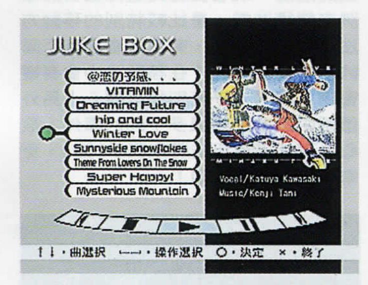
雪對香港人來說是一種較為陌生的東西，因為香港位於亞熱帶地區，所以一年之中最寒冷的時候也不會下雪。沒有雪下，什麼雪地活動也不可以進行了，例如滑雪、雪橇和近年來興起得甚快的滑雪板。最近ATLUS便在PS2推出了這隻名為《Happy! Happy! Boarders》的滑雪板運動遊戲，不知道可否一解各位的白色冬天夢呢？這個遊戲是以日本雪國北海道作為舞台的，在浪漫的環境之下再上戀愛的原素，有PS2的各位會不會心動呢？現在便由筆者作餉導來介紹一下遊戲內容吧！


ウインタースポーツを愛する人なら誰もがあこがれる北の大地・北海道


ルスツリゾートで、あなただけの心に残る最高のスノーバケーションを満喫してください

遊戲開始

剛開始了遊戲會有四種項目供大家選擇的，包括是GELANDE MODE、TRIAL MODE、OPTION和JUKE BOX。GELANDE MODE是這個遊戲的主要模式來，玩者要操作這遊戲的主角赤倉圭介來玩各式各樣不同的賽道。玩者在透過玩不同場地來提升自己的注目度，也在當中結識了不少上玩滑雪板的同好，有初學者的也有職業水準的，圭介可以從中交換一下心得，這樣不但會有玩滑雪板的技巧提示，更會因為交流意見而提升注目度，使EVENT出現。TRIAL MODE是在眾多滑雪板好手之中選擇一位，去挑戰不同的賽道，成績是以注目度、完成時間和COMBO數目作為基準評價。OPTION是可以讓玩者調整手掣和其他設定的項目來，至於JUKE BOX是聽遊戲中播放歌曲的地方。









OPTION
COCKPIT TYPE NORMAL CLEAR
SOUND MODE STEREO MONO
BGM VOLUME MIN MAX
SE VOLUME
ANALOG LIGHT NORMAL HEAVY
VIBRATION ON OFF
EXIT



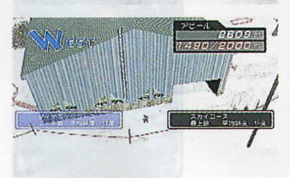
基本操作

要到滑雪場一展身手的時候了，在這之前當然要教一教大家基本的操作。□掣令雪板橫置來減低速度，但在高速滑行的時候便不要使用了，這樣會令玩者停止太急飛在地上去。△掣是在玩者停下來再次起動加速的，隨後加上方向掣可以控制左右。×掣是跳躍，在按下一會後放便會跳起來，玩者在空中可以做動作提升注目度。於方向錯誤的時候跳起作180度轉可以調整角度。○掣是去和目標人物談天。

技術指導

基本的滑雪板技巧相信大家也略知一二了，現在便教大家一些較為高難度的技巧吧！想多一點提升注目度，便要在場上有出色的表現才可以呢，例如跳躍失手、轉身不及墜地或碰撞到場上的人也會減低注目度，不要多做。而現在教大家的正確滑雪板技巧便不妨多做了，一邊玩一邊升級才行呢。首先在賽道上是有旗位給大家在中間過的，玩者只要沿途穿過去便會提升注目度和加COMBO。停下加速會加、轉向適當會加、空中動作會加、連保持到平衡來加速也會加。玩者除了用左右轉向之外還有R1和L1可以急轉向的，這也是左右左右地平衡身體的技巧。至於跳躍方面空中配合方向掣可做出空轉動作，左或右有180度轉、右左或左右有360度轉、而左右左或右左右可以作540度轉。此外在空中按下R1有INDY動作出現，空中按R2會有MUTE動作出現，空中按L1有METHOD動作，最後在空中按L2會出現STALEFISH動作。



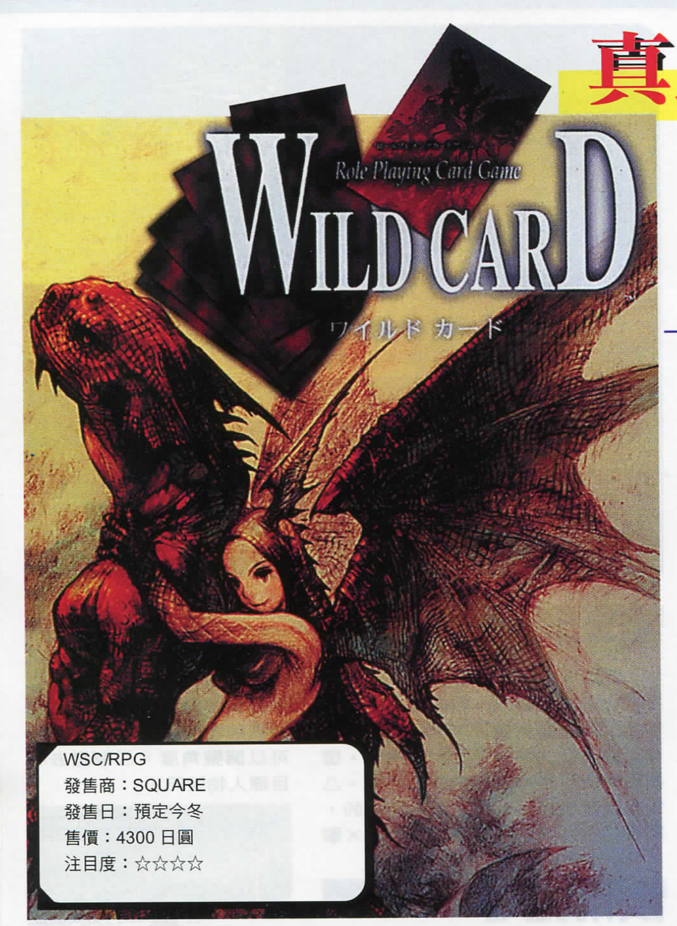








真正的「咭牌」遊戲



WSC/RPG
發售商：SQUARE
發售日：預定今冬
售價：4300 日圓
注目度：☆☆☆☆

WSC（WONDER SWAN COLOR）終於本月9號推出了，用九百元還有餘的價錢就可以把限定版一主機連《FF》第一集帶回家，相信各位FANS都不會錯過這個機會，早把限定版帶了回家，而且還玩得不亦樂乎了吧？現在筆者雖然不是為大家介紹《FF》，不過卻同是由SQUARE開發的作品，更是由《FF》系列植移過來，它就是《WILD CARD》了！

《WILD CARD》遊戲特色

此作可謂真真正正的「咭牌」遊戲，因為在遊戲不論是人物、怪物或是道具，都將會以咭牌來表達，連移動或分歧的時候，也是以選擇不同的咭牌來決定。不過戰鬥系統可就完全跟一般的咭牌遊戲完全不同，因為這隻是RPG遊戲嘛！但是亦十分考驗玩者的戰略性呢，非一般的咭牌遊戲《WILD CARD》，亦擁有一個非一般的戰鬥系統。



是生是死全憑運氣？

基本上遊戲大部份都跟一般的RPG遊戲相似，但是移動的方式倒是比較特別，每出現分歧點時遊戲都會給玩者數張咭牌選擇，例如出現兩條不同的路線，或是有三道不同的門。選擇之前會有些許指示路途上將會遇到的危險，玩者要藉此選擇適當的咭牌來繼續遊戲，是比較特別的移動方法，亦因為如此，有可能會出現不同的劇情及結局呢！在移動途中會有機會遇上敵人，千萬別掉以輕心！另外遊戲中還會夾雜很多不同的事件，放心，事件不會用咭牌來表示(笑)，更有美美的動畫看喲！







由頭學起

遊戲中將會出現共九個主角供玩者選擇，即使如此，但有可能玩者每次重玩遊戲時都必需強制使用同一個角色，因為於遊戲開始後玩者將要接受一個「心理測驗」，用以判定玩者的性格適合使用哪個角色，換言之玩者將不可能隨意選擇喜歡的角色。不過每個角色都有不同的性格及職業，相信玩者應該會得到一個很適合自己使用的角色，還可以藉此看看自己到底是哪一種人呢（笑）。





多點會話是好事

RPG其中最重要的一個項目當然就是跟NPC們會話啦，因為有很多重要的情報都是從對話中得到，此作當然也不例外，而且玩者跟他們聊天的時候，有時候還需要回答問題，回答得當才能得到想要的資料。玩者亦可以使用會話咭跟同伴聊天，某些情況下，玩者要先跟同伴聊天才會出現重要物品，例如在選擇路線時跟同伴聊天有機會出現新的路線。



進入戰鬥畫面

戰鬥的時候玩者要先選擇攻擊的方法及對象，攻擊的方法可分為直接攻擊及魔法攻擊兩種。當選擇完畢後，就要把攻擊實行囉。此時就要看玩者之前選擇了什麼咭，因為遊戲會依照咭的攻擊力及防範力跟對手的咭比較，數值較高的一方為勝方。最後就是判定攻擊是否成功了，這個項目則要注意玩者的體力，亦即是所持咭的數目，對方手上的咭數代表玩者要攻擊的次數，反之玩者手上越多咭，對方要攻擊的次數亦越多。對了，有一點挺好玩的，就是此作出現的怪物有不少是從《FF》上「植移」過來，看到怪物們「咭牌化」是不是很有趣呢。







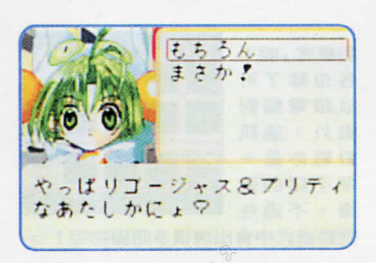
跟三姐妹經營商店

GBA/SLG/ 通訊對應
發售商：MediaWorks
發售日：預定 2001 年春季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

《DI GI CHARAT》繼早前推出的麻雀遊戲後，又再推出新作品，今次的主角當然還是她們三姐妹，雖然不是直接控制她們，但還是跟她們有密切的關係。因為玩者將會成為一間店鋪的老闆，而店員則是她們三人，各位要靠著談話來提升她們的能力值、及她們對玩者的好感度，請好好這間店鋪吧！

問題天天都多

雖然玩者是店主，但是平常的工作並不是經營店鋪，而是於空閒的時候跟女孩們聊天。不過跟她們聊天時，玩者除了有機會自己輸入文字來跟她們聊天，亦有機會出現選項，各位要選擇正確的答案才能提升她們的能力值及好感度，而女孩對玩者說話的語氣亦會隨著好感度而改變。另外亦要分配不同的工作給女孩們，亦如大姐做收銀、三妹做商品管理，而且還可以為她們換上不同的衣服，例如是巫女裝，可以吸引到更多不同的顧客呢！



共渡特別節日

除了日常工作之外，遊戲還會出現不少特別節日，此時如果女孩們的好感度足夠，而玩者又對答得宜的話，可是會出現特別事件，例如在夏祭會出現女孩們穿上浴衣的圖像呢！發生特別事件不但可以加她們更加增進感情，而且還能欣賞美美的事件CG 圖，各位可不要錯過呀！《DI GI CHARAT》可愛的模樣再加上GBA的機能，相信有一定的質數保證吧？

小遊戲好好玩

經營得有些悶了嗎？不如玩玩小遊戲吧！玩者除了可以使用可愛的女孩來玩小遊戲，更可以使用通信對戰跟朋友一起比試呢！另外各位亦可以使用通訊對戰來跟朋友交換玩者的個人介紹、或者是遊戲中的貨物，這樣就可以認識到不同的朋友，又可以儲齊遊戲中的貨物，一舉兩得（笑）。





DIGIKO 之麻雀PARTY

貓小姐教你打麻雀

GB/TAB/ 通訊對應
發售商：KING RECORD
發售日：發售中
售價：3980 日圓
好玩度：☆☆☆

《DI GI CHARAT》真是越出越紅啊！之前才為大家介紹過它將於GBA推出的遊戲，現在又為大家介紹它另一隻發售中的作品－《DIGIKO之麻雀PARTY》。沒錯，它正是於上文所提及的「麻雀」遊戲，但由於主角可是那三姐妹，不介紹是會被FANS 怨恨的吧？（笑）

玩法玩法

如果此作不是玩打麻雀，又怎會名為《DIGIKO 之麻雀PARTY》呢？不過玩者並不是使用三姐妹來遊玩，而是單純地扮演你自己，跟不同的角色比賽。每次對局玩者都會得到底分 30000 分，當對局獲勝後會依照玩者所糊的牌而決定增加的分數，反之由對手勝出則會倒扣分數。另外，各位需要跟對手進行一定數量的對局、並在對局中取得優勝比試才會完結，最後會依照玩者的分數給予或扣除玩者的金錢。

大賭物

玩者賺得金錢後，就可以到三姐妹的商店購買不同的道具，或是用以收藏的咭牌，有某些角色還需要購入指定道具才會於對戰模式出現呢！但由於各種道具的價錢也不便宜，因此若玩者未賺取得足夠金錢的話，將不可能購入任何道具。因此建議玩者於對戰時盡量做一些大點的牌局，可以得到較高的分數，取得的金錢亦較多。

教你打麻雀

閣下若果完全不懂得麻雀的遊玩方法，可是又很想嘗試此作的話，不妨到學習模式中請咱們的貓小姐，教導閣下一點遊戲方法及技巧吧！學習模式中各位可以學習到麻雀的基本規則，當每一章教導完結後還會有一些小問題，若玩者懂得回答的話就可以順利到下一章學習。

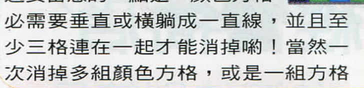




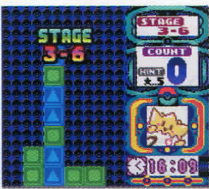


GB/PUZ/通訊對應
發售商：任天堂
發售日：發售中
售價：3980 日圓
好玩度：☆☆☆

比卡超又再在GBC上登場囉！不過今次不再是扮演主角收集小精靈，而是跟小精靈們玩PUZ遊戲，是不是另有一番滋味呢？當然今作不會出現151隻小精靈這麼多，不過像比卡超這麼著名的小精靈還是會出現的，而且更可以使用它們來進行遊戲呢！扮演小精靈不知道會不會有另一種感覺？



要如何PUZ？





版圖中將會出現很多不同顏色的正方格，玩者把顏色方格左右移動，令到相同顏色的方向連在一起以消掉方格。不過要留意的一點是，顏色方格必需要垂直或橫躺成一直線，並且至少三格連在一起才能消掉喲！當然一次消掉多組顏色方格，或是一組方格中有四格或五格方格可以得到更多分數啦！而且時間還會暫停數秒，讓玩者好好思考該如何移動。

一點點故事





遊戲中雖然沒有什麼故事背景，但卻有一個類似「故事模式」的模式，但是卻有機會遇到各式各樣的敵人，玩者跟他們對敵之前將會有一段小對話，從對話當中可以了解該角色的性格，也許在對戰中會有許些幫助呢！而且觀看角色的說話亦挺有趣的，各位記得要看啊！當打敗所有對手後，會得到一個小評語，各位可以藉此看看自己的技術如何。偷偷告訴你啊，想使用某些角色要先完成這個模式呢！

其他模式

除了主要模式及故事模式之外，還有數個模式可以遊玩。首先是練習模式，各位可以在這裡練習遊戲的玩法。另外還有「LINE CLEAN」及「PUZZLE」，「PUZZLE」可以練習一次過消掉多組方塊；而「LINE CLEAN」則會慢慢增加難度，看看玩者的極限是什麼？對了，遊戲還有「對戰模式」呢！各位除了可以跟電腦對戰外，通訊對戰亦是一個不錯的選擇，不過在對戰模式中會出現很多阻礙物呢！



仙界異聞録
JUN TEI TAI SEN
準提大戰
～TVアニメーション「仙界伝封神演義」より～

跟太公望一起戰鬥吧！

於日本的連載已經完結了，各位FANS有沒有一點感到寂寞？幸好遊戲方面還有很多作品未推出，不但遲些PS上會出現《封神演義》的新作品，連WSC亦會出現《封神》的作品，而現在GBC又推出了一隻作品，相信各位玩GAME也可以玩飽了！

小評語

基本上遊戲就只有一場及一場的戰鬥，玩者根本不用做任何事，只需要戰鬥就行了！而劇情交待方面亦十分簡單，就只是於戰鬥及戰鬥之間出現一些人物對話⋯不過若閣下是《封神演義》的FANS的話，相信此作也逃不出各位的手吧（笑）。

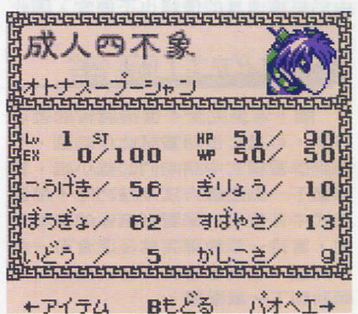
還不就是那個故事

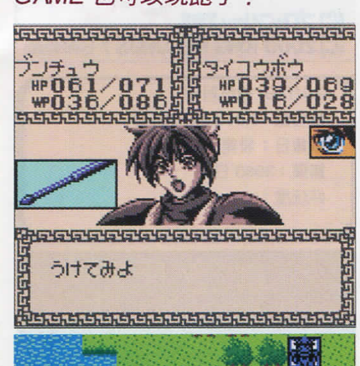
有看過《封神演義》的朋友，都記得故事是講述主角太公望參與了一個封神計劃，因此要到處跟人戰鬥把他們封神，最後面對最大的敵人妲己。基本上遊戲的故事及背景皆沒有改變，遊戲會慢慢出現不同的敵人跟玩者戰鬥，不過不明白為什麼第一個敵人會是聞仲⋯

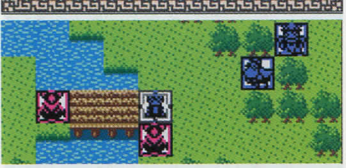


同伴自動出現

當玩者把指定數量的敵人封神之後，就會有同伴出現並加入，往後戰鬥的時候玩者就可以讓他一起出現囉！而戰鬥的方法很簡單，就是己方跟敵方以「TRUN制」輪流攻擊對方，一直到其中一方完全被消滅。當敵人獲勝後玩者可以得到若干金錢、一些寶珠及敵人的寶貝，各位可以把寶珠使用在適合的寶貝身上，但要留意由於屬性關係，要是不小心使用可以會令寶貝的力量減弱呢！







GBC/RPG
發售商：BANPRESTO
發售日：發售中
售價：3980 日圓
好玩度：☆☆☆



三人間之牽絆，沒完…沒了…

SS 及PS 上的戀愛名作《WITH YOU》將會於WSC上推出，各位FANS 可別把唾液掉到WSC 上啊！基本上遊戲內容跟之前推出的版本沒甚大分別，但是可是帶著菜織及真奈美這兩大美女去街街，各位當然不能放過這個機會啦，嗯…連筆者的唾液也…

WSC/AVG
發售商：SHALRAK
發售日：預定1 月25 日
售價：4800 日圓（限定版6980 日圓）
注目度：☆☆☆1/2





深厚感情VS 初戀情人

故事是講述主角跟兩位青梅竹馬女孩的故事。活潑的菜織在幼稚園已經是主角的好朋友，十多年的感情，到底是愛情還是友情？文靜的真奈美雖然小學才認識主角，而且當中更有數年分開了，但卻是主角的初戀對象。到底初戀比較深刻，還是了解比較重要？

人的心，是「偏」的

遊戲中有一項名為「絆」的功能，它代表主角對哪一個女孩比較好。剛開始「絆」的顏色是綠，當遊戲出現分歧點的話，玩者就要選擇適合的選項，若閣下的回答偏幫菜織的話，它會慢慢變成紅色，反之若對真奈美較好的話，它則會變成藍色，各位不妨用這個方法看看自己喜歡哪個女孩多些呢！另外，玩者的回答亦是直接影響自己到底能不能看到漂亮CG的重要因素（笑），各位可不要輕率地回應女孩們的感情喲！

重要不重要？

除了兩位女主角之外，遊戲還會出現很多不同的角色，例如是主角的妹妹、或是主角的同學及朋友，她們雖然對故事發展有重大的影響，可是卻不會跟主角有結果。因為她們根本不是主角「真命之子」，真正跟主角有牽絆的就只有菜織跟真奈美而已，因此各位即使多喜歡其他角色也沒有用處，算了吧。




◆有著深厚感情的菜織，各位會被她甜美的笑容打動嗎？

◆雖然感情沒菜織這麼深，可是溫柔的真奈美是主角的初戀情人。

限定版？

有留意的讀者相信都知道，此作會推出限定版吧？到底廠商會隨遊戲附送什麼物品給玩者呢？其實限定版將會附送菜織的首辦公仔，做得十分精美！但是製作的數量不是太多，有興趣的朋友記得先跟相熟的遊戲店鋪預約呢！

MEMORIES OFF DESTA
用「智力」追女仔



各位《MEMORIES OFF》的FANS，小說式戀愛遊戲玩得多了，有沒有感到許些沈悶的感覺？不要緊，因為今次介紹的作品雖然亦有追女仔的成份，但卻不再是以AVG 形式來追求她們，反而換成TAB 的玩法。其實遊戲的玩法很簡單，只是打麻雀的簡單化，玩者每局都會得到九張牌，各位要努力把三們組成三組牌，每組牌都要有三張同樣圖案的牌。另外，某些特色圖案的組合還可以得到更多的分數，各位不妨嘗試一下！而追求女角方面，則要在故事模式中進行了，每當玩者得到足夠的分數後劇情就會改變，玩者要一直努力遊玩直接出現結局，當然當中亦會出現不少漂亮的圖像啦！雖然這種玩法少了AVG遊戲那種看故事的樂趣，不過對於不喜歡看日文的朋友來說，此作亦是一個很不錯的選擇呢！

WSC/TAB
發售商：KID
發售日：預定2001 年3 月
售價：預定4800 日圓
注目度：☆☆☆1/2

DARK CLOUD

ダーククラウド

ジオラマRPG

TEXT：MARKS

開發商：MARKS
售價：5800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：390KB
發售日：發售中（12月14日）
PS2/RPG/對應ANALOG

從黑暗中收集光明

SCE首個PS2的RPG遊戲—《DARK CLOUD》終於在上個星期正式推出。為了解救被黑色魔神破壞的世界，於是利用精靈王給予的「石」將四散的世界碎片收集，令世界回復舊有的面貌。今次會有迷宮部份的系統詳盡介紹，以及主角度肯(ドアン)如何將成長的地方—羅魯村回復過來。





進出迷宮之法

從迷宮回到村莊和迷宮的探索都可以大致分成三種方法。需要走出迷宮時，最好當然是在進入下一層之際離開迷宮，不過在急需時可以使用「脫出の粉」離開；進入下一層的方法是將持有開啟往下層大門之鎖匙的某個敵人打倒，便可取得，但每一個迷宮的鎖匙都是不同的；第二次進入迷宮時，可以自由進入曾經完成的層數，而且可看到迷宮中還有多少個碎片球還未打開。





探索中的喉渴

在迷宮探索時，步行會令到喉嚨渴。當喉嚨完全乾渴，體力會慢慢減，因此喉渴是需要注意的。想知道喉嚨濕潤的情況就可以在畫面左上的「喉嚨濕潤計中」看到。為了令迷宮的探索得以順利，需要使用在村莊的商店購買或迷宮寶箱取得的水系道具，或是走到迷宮中隨機出現的水池，而水池不但可以完全令喉嚨濕潤，亦可以完全回復體力。



異常狀態

受到敵人的攻擊不但令體力減少，而且有機會中了異常狀態。遊戲中會有毒、麻痺、黏四種異常狀態，而可以使用道具將它們解除，亦可將四種「札」放在Active Item來預防異常狀態發生。此外，使用「ピンピンドリンク」就可在一定時間內將攻擊力和防禦力提升2倍，而遇上BOSS和強勁的嘍囉時更可發揮最大的效果。



戰鬥技巧

為了與敵人戰鬥時發揮最好的效果，所以玩者需要學懂一些戰鬥的技巧。雖然現在介紹只是基本中的基本，但是這些可以幫助冒險的進行，而且並不是很難操作，因此有學懂的必要。在發現敵人後，而在出現名字的距離內按X掣，就可以進入LOCK ON敵人的狀態。當敵人攻擊而不能作移動的判斷時，就可按R1掣防禦，不過防禦只可以擋下被LOCK ON的敵人之攻擊，其他敵人的攻擊是不能擋下的。



道具的使用

由於以自己的力量去冒險，所以最好是配合各種情況而使用持有的道具。戰鬥或迷宮探索時，為了應付各種事件，而使玩者需要經常帶用某幾種道具一起上路。當玩者有一些使用頻率高的道具時，可以將這種道具設定在Active Item內，最多可以裝備三種不同種類的道具，而同樣的道具最多設定9個在同一位置。



使用度拿的羽毛

當度拿（ドラン）的羽毛設定在Active Item時，按□掣就可以使用，那時的行動速度會加快，而每個維持時間只有3~6分鐘，超過這個時間就會崩壞而消失。



專用道具

每一層都會準備了往裏迷宮的入口，每個迷宮的進入方法都是不同的，而需要的ITEM都可在裏迷宮入口處知道，例如在神獸之洞窟就要使用「トロッコの油」。



地圖顯示

迷宮內的自動顯示地圖中會以出現不同顏色的點子表示敵人、寶箱、碎片球的位置。當打開了寶箱、碎片石，或打倒敵人後，代表其的點子便會消失。此外，在打開寶箱時，間中會取得魔水晶，而玩者立刻可以知道整個地圖的碎片球和敵人等分佈。



紅點—敵人
黃點—寶箱
綠點—碎片球

武器的取得

武器的取得方法有兩個，第一個是從迷宮內存在的寶箱中取得，而第二個是從商店中購買（羅魯村是沒有的）。不過那些可以取得武器的寶箱可能會有毒針、爆破、咒語三種陷阱。如果有「寶箱のカギ」便可無損地開啟。不過沒有這道具就要挑戰陷阱的解除。



武器升級

當武器的Abs值爆滿時就可以進行LEVEL UP。LEVEL UP可以使攻擊力、耐久值、敏捷、魔力提升一點。此外，在CUSTOMIZE（カスタマイズ）可以加入一些附加配件，令武器在LEVEL UP時把攻擊力、魔力、各屬性（風和火、對怪物屬性）等附加配件的數目加進武器內，從而令武器得到更大效果的成長。為了產生出強勁的武器就需要不斷打倒敵人，令Abs值增加而LEVEL UP。

合成玉

當武器LEVEL升到5（+5）以上，就可以使用「STATUS BREAK」的指令。該武器本身的性能和能力值約60%變成合成玉（附加配件的一種）。利用這個方法就可以將武器的性能大幅上昇。此外，合成玉是不會將屬性消除的，而且連其他武器的特殊屬性亦可以繼承。

武器修理

由於攻擊敵人會令武器的WHp值減少，而當WHp值減至0時，武器就會崩壞消失，所以有修理的必要。修理時是必須使用「リペアの粉」才可回復WHp。至於武器LEVEL UP的時候，WHp值是不會因此回復，所以進入迷宮時有帶備多個リペアの粉的需要。

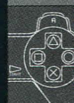


武器屬性

武器中稱為屬性的項目會有炎、冷、雷、風、聖、無6種，而武器只可以選擇其中一個屬性，因此有決定整體屬性的必要。不過，假設選擇炎屬性，而無論其他屬性擁有多高的數值都是沒有意思的，使戰鬥時有因應需要而改變的必要。







攻略編　神獸之洞窟

神獸之神殿

1~2階

由於冒險開始時，武器的威力很弱，對著比較強的敵人都不能擊倒，而且同時主角的防禦力低和HP少，基本上食敵人一擊差不多就死，因此使用需要在擊中敵人後就離開一段距離等攻擊計回復，才再次攻擊敵人空隙的戰法。當遇上體力少和武器耐久度低的時候就無謂繼續戰鬥，返回村莊找村長拿回復道具。



神獸之神殿

3階

精靈王會在這裡教授戰鬥的中級編，其內容就是敵人在一定程度的近距離可以按X掣LOCK ON敵人，可面向敵人移動而繞到敵人背部攻擊，而LOCK ON時按R1掣作防禦姿態，不過LOCK ON後的移動速度會減慢。當中會出現新敵人—スタチュー，雖然它的空位很大，但攻擊它後武器會減少頗多耐久度，這點是玩者需要留意的。

神獸之神殿

4階

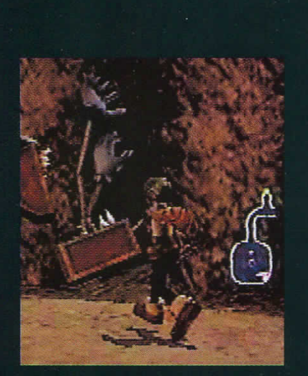
這層是以指令形式戰鬥的「DUEL」進行。DUEL開始時畫面下方會出現需要按下的按鈕圖案，當圖案重疊在白間上便立刻按掣，而刺激的戰鬥場面就會自動顯然在玩者的眼前。最後完全成功按下便可完成這場戰鬥。



神獸之神殿

5~6階

到達第五層後，精靈王再次出現在度肯面前，而教授有關武器LEVEL UP和CUSTOMIZE。在第五層會出現ゴースト（蝙蝠），而牠們是從遠處飛向主角攻擊，而可以在接近時以LOCK ON橫移斬擊將牠們擊倒。至於第六層則會出現ミミック（寶箱怪），它們會假扮迷宮內的寶箱，就在打開一刻突然向主角襲擊，所以在打開寶箱之際立刻按X掣和R1掣防禦。



神獸之神殿

7階

在第七層，從精靈王口中得知裏迷宮的情報。這層會出現ガイコツ兵強化版的マスタージャケット，而因其



HP高而需要多次攻擊才可擊倒。不過其動作與ガイコツ兵沒有分別，可以以LOCK ON繞到後面進行攻擊。

神獸之神殿

8階

在這層會出現跟隨魔神的神秘戰士—史達（シーダ）。他因為被一股邪惡氣體侵佔，所以與擁有「石」的度肯決戰。完成當中的戰鬥指令後，主角就會取得道具「へんげの秘水」和碎片「迷ったネコ」，但前面沒有路可以前進，而回到村莊。將該碎片放置在某個家中後，便可以向小貓使用へんげの秘水，令牠變身成一個人類的少女外表，而她



—查奧（シャオ）亦成為了度肯的第一個同伴。與查奧到第8層後，她以輕盈的身手跳過河道，而進入第九層。

神獸之神殿

9~10階

由這層開始度肯需要與查奧交替在迷宮中冒險。查奧的武器是一把丫叉，對空中和需要遠離的敵人最為有利。至於在第10層出現的イワノフ同

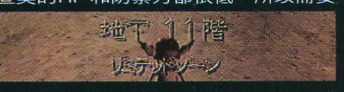


樣對查奧有利。對付接近時才會急速前進的イワノフ，以遠距離攻擊給予簡單的傷害。

神獸之神殿

11階

第11層是只可以操控特定角色的特殊層數—LIMITED ZONE。在這裡只可以控制查奧去完成第11層。由於查奧的HP和防禦力都很低，所以需要



帶備較多回復道具去挑戰第11層。使用「エデンの」和「お魚キャンディー」等令能力提升的道具，可令查奧輕鬆一點進行冒險。當中要注意攻擊力和HP高的ドラゴン（龍），因為需要十多次的攻擊才可擊倒牠，這會令武器的耐久度大幅減少，所以不理牠為妙。

神獸之神殿

12~14階

在這裡出現的敵人都是十分強悍，其中最恐怖就是第12層開始出現的キングミミック（大寶箱怪）。假扮大寶箱的キングミミック和ミミック同樣在打開寶箱時近距離突然襲擊。其攻擊力十分高，不能即時防禦會有



被一擊倒下的危險性，因此打開大寶箱時要留意。遇到キングミミック時，最好以遊擊戰攻擊它。

神獸之神殿

15階

當所有的碎片放置完成就可以在度拿（ドラン）之風車中取得「ツノのついたカギ」。在第15層中，使用這條鎖匙來打開當中的大門。不過卻被神獸度拿（ドラン）襲擊，而開始與牠戰鬥。由於度拿會在空中徘徊，所以要以查奧的丫叉攻擊牠，令其自行降在地上休息，而這是就是主角攻擊牠的好機會，但不要在她起飛時攻擊牠，這會令度拿以威力強而快速的撞擊飛向主角。不過當查奧未能在指定時間內射中度拿，其就會用火球攻擊射向主角，如擊中地下就會令地面轟碎，而躲避不及的主角則會掉進深淵之內。擊倒度拿後，其會載主角回到地面。

羅魯村

比治家



HAPPEN：POCKET

建村要求

從「他不知道我喜愛釣魚嗎？」這句話知道達爾古（ダイク）喜歡釣魚。為達成達爾古的願望，而只要準備一個釣魚的地方便可以。在比治家附近放置一個水池就可令非常歡喜。



取得道具
ビーストバスター（外）
アンデッドバスター（外）
リペアの粉（內）
スカイハンター（內）
ストーンブレイカー（內）

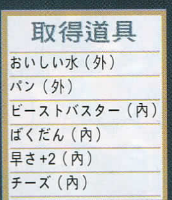
古羅度家

HAPPEN：道具

建村要求

在家的位置，最好經常嗅到香味。這樣看來會很喜歡奧露莉特的料理，建於奧露莉特家附近應該最好不過。即使離房子很遠，他那厲害的嗅覺亦可以嗅到。





取得道具
おいしい水（外）
パン（外）
ビーストバスター（內）
ばくだん（內）
早さ+2（內）
チーズ（內）

度肯家

HAPPEN：查奧成為同伴

建村要求

「從窗子透出太陽光而令人睡醒，你不覺得這是一件很舒服的事嗎？」雖然羅魯村沒有顯示東南西北方向的地方，但其實度肯家的門口向著神獸之洞窟的方向，就可以這個要求。



取得道具	
パン（外）	パン×2（內）
ひょうたん（外）	おいしい水（內）
エデンの果實（外）	リベアの粉（內）
リベアの粉（內）	ひょうたん（內）
攻擊+2（內）	

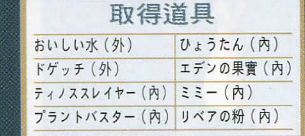
奧露莉特家

HAPPEN：漁竿

建村要求

奧露莉特（オルネット）非常討厭有筋肉兒弟之稱的馬治兄弟，所以最低限度要遠離馬治兄弟興建。由於奧露莉特的料理是極品，相信為食的古羅度都會嗅到這些香味。





取得道具	
おいしい水（外）	ひょうたん（內）
ドゲッチ（外）	エデンの果實（內）
ティノススレイヤー（內）	ミミー（內）
プラントバスター（內）	リベアの粉（內）

老爺爺的馬車



HAPPEN：在店內購物

建村要求



老爺爺希望商店繁盛，而想可以放置周圍有房子存在的位置。這個要求只要將商店建於有人往的房子（誰都可以）附近。即使不是隔離，只要附近有人往就可以達成要求。

老婆婆家

HAPPEN：儲物室

建村要求

老婆婆（オババ）的要求有兩個。一個是建於ドラの風車正對面。另一個是救回神獸度拿。不過ドラの風車和老婆婆之家之間只可有三個方格的距離，超過會令她不高興。



取得道具	
ひょうたん（外）	アンデッドバスター（內）
ティノススレイヤー（外）	強化の粉（內）
魔力+1（內）	.リペアの粉（內）

羅娜家

HAPPEN：ドランの羽根

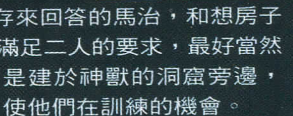
建村要求

羅娜（ローラ）十分討厭村長製作機器的聲音。為了平息她的怒火，只要興建遠離村長家的地方。沒有了村長那滋擾的聲音，就可以熟睡了。



取得道具	
ひょうたん（外）	おいしい水（內）
早さ+2（外）	エデンの果實(內）
パン（內）	強化の粉（內）

馬治家



HAPPEN：ストーンブレイカー

建村要求

以男人只可以在戰鬥中生存來回答的馬治，和想房子建在最適合鍛練的地方。為了滿足二人的要求，最好當然是建於神獸的洞窟旁邊，使他們在訓練的機會。



取得道具	
パン（外）	早さ+2（內）
おいしい水（外）	耐久+1（內）
攻擊+2（內）	耐久+!(內）







サンライズ えいゆうたん 英雄譚 R

DATA	
生產商：	SUNRISE INTERACTIVE
售價：	7800日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	141KB
發售日：	發售中

PS2/RPG/對應DUAL SHOCK 2

SUNRISE英雄譚R 光柱中的元凶

TEXT BY **SAKURA KI**

上回提要：主角和妹妹理惠一同參與雲海調查隊的工作，在母艦亞斯坦迪的試航當中，發現了謎之少女露・科尼斯多駕著奇怪的MT從雲海的另一邊來到古拉狄亞。接著古拉狄亞大陸被謎之軍團奧拿巴度拉軍襲擊，主角們乘著亞斯坦迪離去。來到另一個新大陸時卻捲入當地的戰爭中，被人破壞了亞斯坦迪的主角們，幸得遇上亞寶和布拉度等人的白色基地號。由於他們有調查奧拿巴拉軍的共同目的，因此便一同行動起來。後來教授朗多把亞斯坦迪那可以越過雲海的動力，加入了白色基地號之中。不過因為那動力系統未能長時間處於雲海之中，所以要取得更多古拉多姆礦石開發新系統。因此發現原來奧拿巴度拉軍也在收集礦石，主角們為了要取得更多礦石和阻止奧拿巴度拉軍的野心，於是便向新的大陸進發。

第三話

RED SHOULDER



流程：走廊 → 格納庫 → ブリッジ → 走廊 → 船室

自從進入雲海已經三天，露開始感到無聊。在艦上的走廊遇上迪奧，他正在尋找主角去確認一些事情，露便去幫他找主角。她來到格納庫時看到希羅，才知道主角正在整備自己的機體。露替迪奧向主角傳過話後來到控制室，這時多洛華請她幫忙做些資料儲存的事，這可以讓希羅能駕駛他的重裝高達。露在走廊遇上了主角與亞寶談話後，便回到船室去休息。露再次夢到過去的事，因為她要肩負拯救他人的使命，所以一直都只是一個人努力。可是其他的人都不明白她，還向她報以奇異和排斥的目光。







鏡頭轉到奧拿巴度拉軍的主帥多力古（ドレイク）軍的旗艦域魯‧域保斯（ウィル‧ウィプス）上，負責侵略古拉迪亞的巴向多力古報告戰情：「雖然古拉迪亞大陸已經被攻陷，不過仍有一艘戰艦逃脫。雖然最後在拉迪大陸被自護軍擊沈，但卻被連邦軍的白色基地號回收」。多力古知道後便大怒起來，除了責備巴之外還命他立即把事情解決，如果軍方的計劃被阻的話絕不放過他。再說回白色基地號終於到達CNT02大陸，露發現該大陸散佈著一些防礙雷達的電波，因此他們推斷該大陸可能發生了戰爭。不過現時最重要是要奪回奧拿巴拉軍運輸船上的古拉多姆礦石，同時亦要留意敵軍的基地，白色基地號在布拉度的命令下進入了新大陸。



新大陸的上空出現兩艘奧拿巴度拉軍的戰艦，正在與一艦大型戰艦通訊中。奧拿巴拉軍的操舵士請求比魯謝（ベールゼン）協助達成同盟，還請他收容稍後會到達這裡的運輸船。比魯謝答應過後，便吩咐手下伊普斯羅（イプシロン）和菲雅娜（フィアナ）在各地引起戰爭，好讓到時能分散運輸船的注意力。說回進入CNT02大陸的白色基地號，正急著找一處可以著陸的地方，眾人在大陸的中部找到稱為烏度（ウド）的地方著陸。





流程：酒場 → 空港 → デッキ

來到烏度的港口，主角便在城內逛逛。當主角來到酒場的時候，有一位名叫歌歌娜（ココナ）的女子，她因為主角的體型便問主角是否AT的駕駛員，主角回答她不是後便離開。當主角回到空港的時候，又再遇上剛才的奇怪女子歌歌娜，她希望主角能給她介紹工作。因為她問主角是否從這裡亞斯多拉基斯（アストラギウス）大陸外面前來，所以主角嘗試問她知不知奧拿巴度拉軍的事，結果她真的知道有關傳聞。主角表示很需要她的情報上協助，於是她便叫主角們從烏度一直住東面去，便會到達稱為基魯嘉美斯（ギルガメス）的地方，她會在那裡等待主角。她離開之後主角便回到母艦，然後向著東面進發。

在航行的途中，主角記起今天要當值。這時露和迪奧出現，問及一些造料理和打掃的事情後，便請露下廚讓主角嘗嘗她的手勢。當露把料理做好之後便給主角便試食，怎料主角吃了一口便暈倒，直到理惠把主角叫醒，理惠叫主角去向露道歉，因為他吃了她的料理暈倒後，露一直也很不快樂。當白色基地號駛近基魯美斯的時候，突然發現奧拿巴度拉軍艦中逃出了一台高達，原來正是張五飛的亞魯多羅高達（アルトロンガンダム），並且向白色基地號發動攻擊。與五飛來自同一大陸的希羅等人問他為何這樣做，反被五飛問他們是否正義，因為他只會站在正義那一方，在一言不合的情況下展開了戰鬥。

VS 張五飛

由於張五飛的亞魯多羅高達的攻擊力和HP較高，再加上使用特殊攻擊的時候十分強，一定要使用攻擊力較高的高達和死神高達等來迎擊。玩者最好在出發前裝備2支空對空飛彈和2支空對地飛彈，可用作擊退張五飛的攻擊。至於其他的多拉姆羅並不睚要太在意，集中注意張五飛的攻擊便沒有太大問題。



敵艦：ブル ベガー HP 140 EN 90

敵機 名	AT	HP	EN	特殊事項
アルトロンガンダム	55	40	70	突破 EN+30=+飛行/先制 AT+40
ドラムロ×2	15	5	10	飛行

流程：空港 → デッキ



把敵艦擊沈了之後，奧拿巴度拉的人並沒有理會張五飛而獨自逃去。在艦隻爆炸前希羅叫張五飛按自爆裝置，張五飛沒有理會希羅，並且在母艦爆炸前及時逃去。雖然眾人不知道張五飛會怎樣做，但首先要進入基魯嘉美斯。進入了空港之後，馬上便聽歌歌娜叫主角。不過她提醒主角們，雖然這城鎮因住了很多有錢人而沒有戰手的氣氛，不過還要小心敵人的耳目。她把儲存著這大陸詳細資料的磁碟交給主角後離去，主角立即回到艦中把磁碟交給教授。雖然白色基地號能把那磁碟的資料讀出來，在歌歌娜的磁碟中叫主角們到烏度，在沒有依靠的情況下只好前去。可是此地在補給上有很多限制，主角們唯有盡早離開。接近烏度的上空時發現敵人的母艦，於是便展開了戰鬥。

VS 基魯嘉美斯士官

雖然這一戰的對手是連姓名也沒有的對手，可是由於敵人有非常多的機体，因此並不能太過掉以輕心。因為敵方的機体HP較低，所以可以用炮擊來迎擊；把死神高達和重裝高達在艦外儲備足夠EN，當可以使用特殊攻擊時便向敵人進攻，利用二人的突破屬性去破壞敵艦，只要注意母艦的EN回復便可穩操勝券。



敵艦：LCT-05-AT HP 130 EN 50

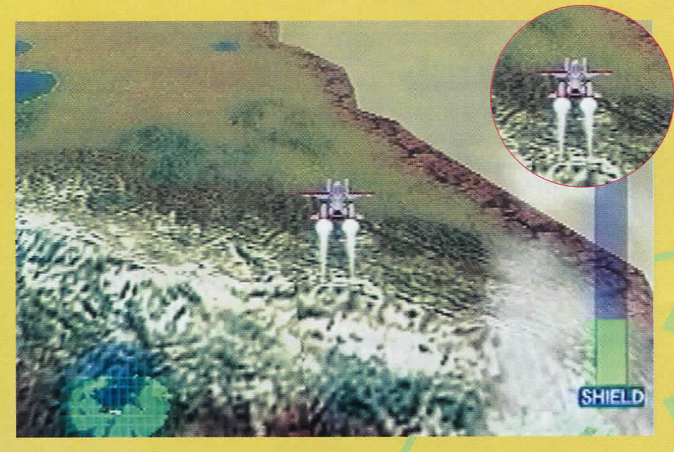
敵機 名	AT	HP	EN	特殊事項
スコープドッグRSC×8	35	3	10	先制/突破
スコープドッグ×4	25	7	10	











流程：酒場

擊倒敵人之後便可以進入烏度，主角們馬上走到首次遇到歌歌娜的酒場。遇上歌歌娜後，她告訴主角們現在的基魯嘉美斯中有權勢的人和奧拿巴度拉軍有關，他們正在進行一些秘密結黨行動，還把稱為RED SHOULDER的強力部隊解散，可能是方便他們行動。另外，從烏度一直往西前進，那裡有個稱為古明（クメン）的地方，剛剛才平息了動亂。在那裡曾經出現過一台大型的藍色AT，好像是傭兵的專用機，因此主角們便決定前往古明去查看。當白色基地號來到古明的上空，又再遇上基魯嘉美斯士官的追擊，只要參照之前的戰略便可。





流程：メインストリート → 空港 → デッキ

在山沙並沒有遇上敵人，只看到這裡是一片荒涼之地，不其然令主角懷疑其利哥是否還在這裡。經過眾人在街調查也沒有發現，只好決定回去再算。回到空港時露和阿寶都聽到有腳步聲，突然有一位男子出現，於是主角們便用槍指向他。那男子向主角們表明來意，原來他便是歌歌娜所說的其利哥。因為他知道主角們把利瑪（リーマン）的部隊打倒，所以便前來要求協助他在秘密組織救出一名女子。在其利哥口中得知奧拿巴度拉軍和秘密組織有來往，竟然大家也有共同的敵人，主角們便讓他加入戰團。在出港前的時候，其利哥與加斯在艦中相遇，他們知道秘密組織的據點在安多（オドン）的訓練基地，至於其利哥希望救出的女子是PS軍的菲雅娜，為了証實這些情報而到烏度一趟。正當理惠等人在準備出航之際，露他們發現山沙的半空中出現敵人的戰艦，理惠唯有發出戰鬥的命令。





流程：メインストリート→ 酒場 → 酒場 → 空港 →デッキ

打到了基魯嘉美斯士官之後，走到古明的街道，主角和阿寶遇到張五飛，不過他在迪奧來到之前已經離開。來到了酒場後聽到兩位基魯嘉美斯的士兵在談話，內容也是涉及這大陸上的戰況。主角們從酒場來到空港後便遇上歌歌娜，她告知已經有秘密組織的消息，原來秘密組織的主腦是前RED SHOULDER部隊的創辦人比魯謝。這時有一位前RED SHOULDER的隊員加斯，因為聽到主角們要對付比魯謝，所以便前來要求參與。原因他雖然失去了這兩年間的記憶，不過仍希望替在山沙（サンサ）戰役中無辜死的同伴報復。他還解釋比魯謝為了要創造超越RED SHOULDER，因此創造出一批PERFECT SOLDIER，在這裡內亂中出現那藍色AT便是PS的專用機体。主角答應他成為同伴，可以得到一部スコープドッグRSC。在艦內歌歌娜向加斯打探RED SHOULDER的人其利哥（キリコ），因為希望得到這位強力伙伴的關係，因此下一個目的地便是烏度附近 的山沙。

VS 利瑪（リーマン）

玩者需要留意利瑪的專用ATスコープドッグS（L），因為它擁有先制和突破屬性，所以要首先攻擊。玩者可以利用基利哥的スコープドッグ（C）或加斯的スコープドッグRSC迎擊他，不過如果有裝備空對地飛彈效果更好。進攻方式可以利用死神高達和重裝高達的特殊攻擊，那樣便不會怕那HP 180的戰艦了。另外，如果他們同時出動三部擁有先制和突破的機体時，玩者可以考慮利用炮擊把他們擊退。



敵艦：メルキア大型戰艦 HP 180 EN 80

敵機名	AT	HP	EN	特殊事項
スコープドッグS（L）	55	4	25	先制/突破
スコープドッグRSC×4	35	3	20	先制/突破
スコープドッグ×5	25	7	10	





把利瑪的戰艦擊退之後，希拉度和迪奧等人都稱讚理惠的判斷力，接著眾人便前往烏度。根據其利哥的情報和歌歌娜的地圖，終於知到了秘密組織的所在地。在這個大陸的中央有個小島，位於烏度的西北方安多的訓練基地。眾人在城內編成好隊伍後，便正式準備起航向安多進發。來到一個好像火山口的小島時，露他們看到有敵艦從島中升起。原來這正是比魯謝的PS，他們好像知道主角們的來意擺起戰鬥的架勢。這時基利哥向比魯謝通訊並要求立即放了菲雅娜，對方當然不會答應基利哥。菲雅娜請基利哥不用理她，叫他盡管把比魯謝打倒。比魯謝亦下命令菲雅娜向白色基地號襲擊，不過菲雅娜當然不會聽令，比魯謝唯有叫伊普斯羅駕駛那藍色的AT出動。

VS 比魯謝（ペールゼン）

這一場戰鬥比之前利瑪更難應付，敵人的機体總共有10部，最利害的一部是伊普斯羅駕駛那部藍色ATストライクドッグ，玩者可以利用基利哥和加斯來迎擊。另外這一戰與之前最不同的地方，便是敵人會有奧拿巴度拉的ドラムロ參戰，玩者不能只利用主角機的飛行屬性進攻。迎擊方面已經不能用母艦炮擊，但仍然可以使用飛彈攻擊，不過要裝備空對空和空對地兩種，還要利用主角機等較少EN的機体負責。攻擊方面仍然以高速系列為主，不過定要使用特殊攻擊才會有效。



敵艦：ギーガ級 HP 200 EN 60

敵機 名	AT	HP	EN	特殊事項
ストライクドッグ	50	10	25	先制/突破
ブラッドサッカー	35	10	20	先制
スコープドッグRSC×5	35	3	20	先制/突破
ドラムロ	15	5	10	飛行



把敵人大型戰艦破壞之後，比魯謝連同伊普斯羅立即逃離戰艦，不過卻留下奧拿巴度拉軍在爆炸中死亡。同一時間基利哥已經把菲雅娜救了出來，迪奧亦把秘密基地降服了。他們在秘密基地中找到了一些古拉多姆礦石，不過大部份已經被奧拿巴度拉軍消耗了。玩者得到菲雅娜成為同伴，亦得到她的專用粉紅色AT。鏡頭轉到巴的艦上，他正在迪拉大陸調查白色基地號的蹤跡，不過從亞斯多拉基斯大陸傳來奧拿巴度拉部隊被滅的消息。巴知到了白色基地號的消息後，便決定親自去追主角們。



主角們在秘密基地找來的古拉多姆礦石，可惜數量實在太少。這時多洛華提議去到他們的科斯拉多大陸再作打算，就在這時有一度電波傳送到白色基地號上，原來正是從科斯拉多大陸的DR．J發過來的。他找到希羅等人之後，便告訴他們奧拿巴度拉軍正與OZ等人聯手，而且卡多魯（カトル）的維拿（ウィナー）家亦發生叛變，迪奧等人聽後都十分擔心。雖然收集了很少量礦石，不過仍然可以足夠到達科斯拉多大陸，白色基地號在希拉度一聲令下立即出發。

第四話

鐵之都

流程：格納庫 → ブリッジ → 走廊 → 船室



理惠睡醒之後便開始新的工作，來到格納庫的時候碰上基利哥，談及到主角只顧休息而忘了當值時間，理惠也感到有點困惑。返回控制室的時候與布拉度談起來，布拉度覺得她最近也很少休息，如果到了科斯拉多還會更忙，所以應該爭取時間休息。理惠來到走廊遇上朗多教授，他很擔心科斯拉多大陸會否有古拉多姆礦石存在。鏡頭一轉到露的夢境之中，經常都被人報以奇怪的眼光，所以她一直都感到十分寂寞，被這討厭的夢弄醒的她感到有點不舒服。鏡頭又再轉到多力古那邊，士兵向他傳達有關亞斯多拉基斯部隊的敗績，還有巴追擊連邦軍白色基地號的消息。不過這次多力古似乎十分憤怒，他命人把最新的戰艦送到巴手上，不過如果再次失敗的話便對他不客氣。



說回前往科斯拉多的白色基地號，從亞斯多拉基斯大陸往西北方向航行，很快便會到達。管轄這個大陸的是個稱為OZ組織，是個由羅姆菲拉財團組成的軍事組織，各個都市亦會被OZ控制著。不過現在他們要到的，是博士們在比斯美利安（ビースミリオン）的秘密基地。來到大陸中央的時候遇上了OZ的戰艦，但是看來並沒有向主角們攻擊的意思，敵人萊爾（ノイ



流程：研究所 → 空港 → デッキ

把萊爾的艦擊沈之後，她好像並不想與主角們戰鬥，迪奧他們亦知道她因為受制OZ總部，但無論如何先進入城看看。露因為最近經常留在艦中，所以現在走到街上顯得特別輕鬆。眾人來到研究所之後，製造死神高達等機体的那班博士都聚集在內。經過他們的相討後確認一點，奧拿巴度拉軍擁有製造能渡過雲海的交通工具。因為這些工具需要古拉多姆礦石作動力系列，所以必須取得所有礦石才能保持在雲海上的優勢。只要取得足夠礦石的話，再加上古拉迪亞的技術，便能製造出更大型的戰艦。由於在這個大陸上測不到礦石的反應，因此DR．J便提議主角們到西之大陸古尼西度（クレセント）找尋。另外博士問及露的情況，可惜到現在只記得她肩負救人的力量。眾人回到母艦之後，因為博士要回研究所協助研究新的母艦，所以便要暫時離隊。





白色基地號離開空港之後，希羅和迪奧等人十分擔心卡多魯和五飛的事，不過眼前的任務是盡快到古尼西度找礦石。玩者這時只要向著大陸西邊的外圍進發，便可以走到雲海地圖。不過正當要進入雲海的時候，理惠發現遠處有個好像天使一樣的東西，原來是卡多魯所駕駛的WING GUNDAM 0。他說因為科斯拉多和奧拿巴度拉已經聯手，所以他要駕著這部高達把世界所有的東西破壞。雖然多洛華等人都想勸阻他，可以他看來有點神經失常似的要攻擊主角們，希羅等人只好與卡多魯戰鬥。

VS 萊爾（ノイン）

在這場戰鬥中敵人只有4部機体，因此很快便可以消耗他們的實力。不過由於所有的機体也是飛行屬性，那麼玩者在迎擊方面要小心，一定要選擇擁有飛行或對空的機体。要特別注意萊爾的專用機体會使用特殊攻擊，這時玩者可以向她發射飛彈削弱機体HP。



敵艦：OZ MS母艦 HP 180 EN 60

敵機　名	AT	HP	EN	特殊事項
エアリーズ（ノイン）	30	25	20	飛行 EN+20=+對空/突破 -飛行近接 AT+15 HP+15
エアリーズ×3	25	25	20	飛行

VS 卡多魯（カトル）

絕對要留意卡多魯的WING GUNDAM 0，當它使用特殊攻擊時攻擊力超強，因此定要利用飛彈去削減它的HP。如果沒有裝備飛彈的話，便要利用死神高達或HP和攻擊力較強的機体迎擊，最好還有先制和對空的屬性。如果被它突破攻擊母艦的話，後果會不堪設想。另外，其他マグアナック部隊的能力各異，玩者多加留意以下的資料。



敵艦：OZ MS母艦 HP 180 EN 100

敵機　名	AT	HP	EN	特殊事項
ウイングガンダムゼロ	50	30	50	飛行 EN+30=+突破 AT+45
マグアナック	20	30	15	
マグアナック ロングライフル		30	35	25　對空
マグアナック ラシード	40	20	30	先制/突破
マグアナック アフマド	35	30	25	對空
マグアナック アブドル	40	25	25	先制
マグアナック アウダ	25	35	25	





擊沈了卡多魯的母艦後，從他的說話當中知道，他十分痛恨科斯拉多和奧拿巴度拉結盟的事，並決定隨著母艦自爆。就在這時多洛華走到快要爆炸的母艦中，把卡多魯的WING GUNDAM 0救出來交給希羅，自己卻隨母艦的爆炸中消失。希羅把卡多魯救回白色基地號後，希羅因為受了很重的傷而暫時離隊，不過可以使用卡多魯和WING GUNDAM 0作戰，但要首先回到街上重新編成部隊。進入雲海中母艦的航行是需要燃料，而且這時的燃料非常的少，只足夠移動到西邊的古尼西度，在進入大陸前沒燃料便會GAME OVER。





眾人終於來到古尼西亞大陸，希羅亦可以從醫療室中出來。從布拉度的口中得之卡多魯的手下已經展開搜索多洛羅的行動，雖然生還機會很微，不過希羅相信他能夠活下去。希羅到卡多魯的房間問他有關WING GUNDAM 0中0 SYSTEM的問題，由於卡多魯受到這系統的影響，才會作出那些瘋狂行為，所以希羅叫他不要自責和相信自己，這也是多洛華的期望。進入大陸上空後立即遇上奧拿巴度拉的艦隻，於是便立即發生戰鬥。



VS 哈沙魯達度（ハイシャルタット）

這一戰的敵人大多數也擁有近接屬性的機体，因此玩者在攻擊時不能利用突破屬性的機体來進攻。玩者最好裝備有「空對空」和「空對地」飛彈和編成多些EN較少的機体，用作消極對方的機体後，然後再利用高達系列的特殊攻擊，一口氣地破壞對方母艦。



敵艦：ブル ベガー HP 140 EN 40

敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
ウィンガルZEE	25	35	35	飛行近接
レプラカーン	25	10	20	飛行/先制
プロマキス×2	30	20	25	接近





雖然把敵人擊退了，不過敵機体好像也不是屬於奧拿巴度拉軍，眾人推斷在這大陸中還有其他敵人。但當務之急是要找到古拉多姆礦石，露探測到礦石在大陸西南面的巨大建築物附近。當白色基地號移動到那巨大建築物上空時，突然眼前的景物完全不同了，看座標好像被人轉移到大陸中央最南的地方。眾人都感到十分奇怪，無論走多少次也會被轉移，因此只好找個地方再作打算。距離被轉移後的地方東面不遠，有個地方叫柯姆加（オムガ）可以作降落之用。





流程：メインストリート→郊外→デッキ

在剛才對戰過那位哈沙魯達度的總部內，張五飛來通知他數日後巴便會來到這裡，請他按照多力古的指示行動。說回白色基地號到達柯姆嘉的後，主角帶著露到街上行的時候，突然被一位瑪達魯兵纏著，那士兵看到打扮奇怪的主角們後，認出是多力古下令逮捕的人，主角們擺脫那士兵後便逃去效區。二人成功擺脫那士兵後，眼前出現一位少女稱為希露姆卡（ヒルムカ），她向主角們解釋剛才想捉他們的是瑪達魯軍人，是這個大陸的獨裁者瑪達魯的成立，如果主角們在意的話便去波達（ボーダー）一趟。二人回到母艦之後，便坐在主角的伊斯巴魯上看風景。主角問及她的記憶時，她顯得有一點無奈。她向主角表示，她希望主角能夠盡快取得和平之後，再載她乘伊斯巴魯看和平的風光。謎之少女希露姆卡叫主角們去的波達，位於大陸的東北面，主角們很順利便降落在此地上。





流程：酒場 → デッキ

奧拿巴度拉的巴終於到了古尼西亞，並且正向著瑪達魯那裡前去。鏡頭轉回主角和露二人走到街上時，果然遇到那位希露姆卡，她說想見他們的人在酒場等著，說完後便自消失了。來到酒場後有位戰士打扮的人來迎接主角們，他們的首領亞滋比斯（アズベス）向主角們解釋，他們本是與瑪魯達軍對抗的人，自從瑪魯達軍與奧拿巴度拉的人結盟後，他們便沒能力對抗。後來知道主角們打敗哈沙魯達度的戰艦，因此很希望主角們可以協助他們。主角說要回去與同伴相談過後才可答應，因此亞滋比斯說如果主角們答應的話，便到這裡的西北面會合他們。主角與布拉度等人談過後，眾人都讚成協力的事，於是便決定往西北方去會合。正當白色基地號離開沙達之際，突然發現有伏兵巴的戰艦出現，不過五飛卻不會參加這場戰鬥。

VS 巴（バーン）

雖然在第一話中已經與巴交過手了，可是他今次的實力強化了很多。玩者在這場戰鬥中最好裝備空中砲擊和多些空對空飛彈，因為所有敵機体也是飛行屬性。玩者只要一邊放出地上的高達儲EN，一邊面用砲擊或飛彈迎擊，待高達們可以使用特殊攻擊後便可以攻擊敵艦。只要按著這個方法，便可以很容易擊倒敵人。



敵艦：ブル ベガー CL-S HP 140 EN 40

敵機　名	AT	HP	EN	特殊事項
ドラムロ（Ba）	30	25	25	飛行/突破
ドラムロHP×2	15	15	15	飛行
ドラムロAT×2	25	5	15	飛行
ドラムロ×4	15	5	10	飛行



巴被主角們擊退後便逃脫，白色基地號繼則續前往大陸的西北方，但由於該處有很多峽谷而需要搜尋。這時敵人的軍官羅達（ローダン）正與拉比魯（ランベル）相談如何對付叛軍，拉比魯提出與其進行大混戰，倒不如與敵方進行一騎打分勝負。羅達接受拉比魯一騎打意見後，便派使者帶挑戰書到叛軍中。叛軍的祖祖（ジョジョ）接受挑戰的時候，羅達同時召集人馬兵準備奇襲叛軍。就在二人正要決鬥時，主角們的母艦亦同時來到，眾人發現羅達的陰謀後，於時便與他進行戰鬥。拉比魯和祖祖亦立下再戰的約定。

VS 羅達（ローダン）

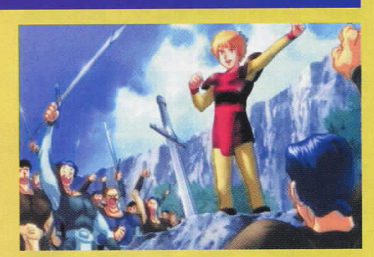
此戰中對手的機体多數擁有近的屬性，如果只靠特殊攻擊的突破會很吃虧。要利用高HP和高AT的機体作迎擊，或者裝備一些「空對地」和「空對空」的飛彈也可以。攻擊方面最初多用EN較低的機体用作消耗敵方機体，之後便可以使用高達等攻擊力強的機体襲擊敵艦。



敵艦：ブル ベガー HP 140 EN 40

敵機　名	AT	HP	EN	特殊事項
プロマキスZEE	30	20	35	近接/先制/對空 +先制
モノコット×2	15	25	15	對空
プロマキス	30	20	25	近接





流程：砦 → 廣場 → デッキ

在鐵之都內哈沙魯達度向瑪魯達報告戰況，從二人對話的內容看來，雖然他們與奧拿巴度拉結盟。不過瑪魯達好像並非為了個人私欲而挑起戰爭，而是認為戰爭才會產生能承繼他的人，同時亦知道奧拿巴拉度軍結盟目的是他們的「跳空間傳移基」。說回降落到白之谷的主角們，向剛才決鬥的祖祖表明來意後，他便帶領眾人進入白之谷。主角和露走到砦邊的時候，露忽然向主角表現自己的不安，主角只好用說話安慰她。二人來到廣場的時候，這裡已經聚集了很多人，剛才的祖祖原名是祖魯迪（ジョルディ）王子，他在同伴前立誓向瑪魯達宣戰後，便向主角們解釋這次的作戰計劃。首先希露姆卡會帶人潛入鐵之都把跳「空間傳移基」關閉，然後地上軍隊便會發動總攻擊，到時主角們的白色基地號便在空中作支援攻擊。回到母艦的格納庫，祖祖王子會乘嘉利亞（ガリアン），還有前瑪達魯軍的史拉謝（スラーゼン）也會乘史加滋（スカーツ）協助。當主角們正要出發前往鐵之都的時候，在白之谷外正有拉比魯等候與祖祖決鬥。

VS 拉比魯（ランベル）

由於這次敵人的機体都擁有近接的屬性，因此這次戰鬥亦不能依靠突破屬性攻擊敵艦。不過根據敵人的資料顯示，所有敵機体也沒有對空屬性，玩者可以利用這一點。再加上敵人機体的數量太少也是其弱點。要留意ザウエル的突破屬性，玩者可以利用HP較高的ガリアン作迎擊。



敵艦：ブル ベガー HP 140 EN 50

敵機 名	AT	HP	EN	特殊事項
ザウエル	40	30	30	近接/突破
モノコット輕裝	25	15	20	近接
ブロマキス×2	30	20	25	近接



打敗了拉比魯之後，以武者自居的他說希望被殺，經過史拉謝的勸告後才甘願被俘。白色基地號終於來到鐵之都上空，因為希露姆卡的潛入行動成功了，所以今次沒有被轉移到另一個地方。眾人在鐵之都上空看下去，發現亞滋比斯的人已經發動總攻擊包圍鐵之都，這時瑪達魯亦駕駛他的專用「邪神兵」出擊。

VS 瑪達魯（マーダル）

瑪達魯所駕駛的邪神兵，是個擁有高HP和高攻擊力的敵人，不小心被它的特殊攻擊打中，相信白色基地號便會凶多吉少。因此玩者最好裝備著空對地飛彈，以便迎擊它的攻擊。攻擊方面因為敵人有很多對空的機体，所以要少心使用飛行屬性的機体，死神高達和スコープドッグ（C）都是攻擊的好機体。



敵要塞：跳空間轉移基 HP 200 EN 100

敵機体名	AT	HP	EN	特殊事項
邪神兵	60	60	50	EN+30 = +突破 AT+50
ウインガルZEE	25	35	35	飛行近接
モノコット（A）	15	25	20	對空/飛行 = AT+5 HP+5 對空
モノコット	15	25	15	對空
モノコット重裝×2	10	30	15	對空

瑪達魯被主角們擊倒後，反而有點感激祖祖王子和主角們，他實在是與之前的敵人感覺不同。祖祖和史拉謝要求讓他們加入，好讓他們為古尼西度大陸以外的戰鬥出一分力。鏡頭轉到巴的艦艇上，奧拿巴度拉軍之前為了研究跳空間轉移裝置而派來的人，正向巴解釋因為剛才的戰鬥而令到裝置被破壞。另外的戰士亦向巴報告有關白色基地號的事，知道主角們已經取得了鐵之都內的古拉多姆礦石，現正在鐵之都進行整備工作。巴知道主角們的行蹤後，好像想到要怎麼對付白色基地號的方法。

流程：郊外

巴的戰艦被主角們擊破之後，他正要向露施毒手之際，被張五飛阻止了。在這時候主角亦同時來到，張五飛把露交了給主角後便一同離去。巴等人見母艦快要爆炸，於是他們也逃脫了。在白色基地號上主角正向救了露的五飛道謝，主角嘗試請五飛成為同伴，但卻被他拒絕了。幸好五飛聽過卡多魯的說話後，便決定留下來成為同伴。玩者這時可以到波達重新編成，並且到郊外便可以令到一位戰士成為同伴。另外，如果玩者在離開古尼西度前先到白之谷的話，便可以多取一張CG圖和發生珠露露（チュルル）的小插曲。

鏡頭轉到多古力的巨型艦艇上，因為知道連古尼西度大陸也失去的消息，所以他便把巴的所有權力剝奪，還命他立即返回巴斯多維魯（バイストンウェル）。這時候有位比索圖・哈達（ビショット・ハッタ）前來找多力古，於是巴只好離去。說回主角們等人回到科斯拉多大陸後，便立即前去比斯美利安找教授等人，可是眾人在途中卻遇上了OZ的敵艦。擊敗敵艦並不代表安全，原來在比斯美利安的上空亦有萊爾的戰艦。萊爾與上次一樣並不想向主角們攻擊，只是由於她身邊有奧拿巴度拉的人在場，只會與主角們再戰。



第5話

光之奧斯多拉魯

流程：廊下 → 格納庫→ ブリッジ → 船室

露在夢中想起從奧拿巴度拉手中逃走的一幕，她被座間翔（ショウ・ザマ）救出牢獄後，還安排了一部無人駕駛的AT給她離開。醒過來的露記起了自己的使命，不過卻因可能再見不到主角而感悲傷。在走廊中遇上布拉度和理惠，理惠為了找偷懶的主角還用到艦上的廣播器。露來到格納庫後遇到主角，他因為太匆忙所以撞到基利哥和菲雅娜而暈倒，不過幸好並沒有受傷。露來到控制室後看到四處無人，正如布拉度所說眾人都在出港前調整身體。回到房間的露正在煩惱應否繼續留在主角們身邊，突然奧拿巴度拉的巴出現在她的眼前，巴認出她是奧斯多拉魯逃脫的女子，更想把她捉回去做對付白色基地號的餌。主角在出口正遇上脅持露的巴，他告訴主角如果要救回露，必須要去波達找他。眾人知到巴的卑鄙行為之後，布拉度便命令立即營救露。

VS 巴（バーン）

首先玩者要留意巴的專用機体，它擁有近接、突破和飛行三種屬性，所以即使用對空的機体亦變得沒有意義。玩者可以裝備空對空飛彈攻擊，或者利用攻擊力較好的機体迎擊。另外，因為其他的機体亦只有飛行屬性，所以玩者應該裝備砲擊或空對空飛彈迎擊敵人。



敵艦：ブル ベガーCL-5 HP 220 EN 80

敵機 名	AT	HP	EN	特殊事項
レプラカーン（Ba）	25	15	20	近接/突破/飛行
ドラムロ改HP	15	20	20	飛行
ドラムロ改AT	25	10	20	飛行
ドラムロ改	20	10	15	飛行





VS OZ兵士

並不太難的一關，由於敵人的機体只有四部，再加上全都是飛行屬性，因此玩者只要裝備空對空飛彈，或編成多些有對空能力的機体便可。玩者如果有裝備砲擊的話，會更加方便迎擊敵人。



敵艦：OZ MS母艦 HP 180 EN 60

敵機名	AT	HP	EN	特殊事項
エアリーズ×2	25	25	20	飛行
ドラムロ×2	15	5	10	飛行

VS 萊爾（ノイン）

雖然萊爾所用的專用機有所強化，不過如果她不使用特殊攻擊的話也不算很強。同樣地所有的敵機体也是飛行屬性的機体，因此玩者只要裝備多些砲擊和空對空飛彈會十分有效。當發現萊爾她使用特殊攻擊的話，便要優先把她的機体攻倒。



敵艦：OZ MS母艦 HP 180 EN 60

敵機名	AT	HP	EN	特殊事項
エアリーズ（ノイン）	30	25	20	飛行 EN+20 = +對空/突破 -飛行近接 AT+15 HP+15
エアリーズHP	20	30	20	飛行
エアリーズAT	30	20	20	飛行
ドラムロ改HP	15	20	20	飛行
ドラムロ改AT	25	10	20	飛行



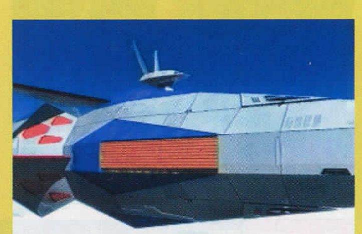
流程：メインストリート → 研究所 → メインストリート → デッキ

萊爾戰敗了後，那位奧拿巴度拉的操舵士卻仍是那樣態度囂張，萊爾的手下便忍受不住槍擊那位操舵士。最後更把唯一的逃生船給萊爾，自己卻與操舵士一同葬身母艦的爆炸中。白色基地號進入比斯美利安之後，布拉度吩咐眾人全面整備機体，然後再與博士們聯絡。主角來到這裡的街上，剛遇上馬戲團的人在表演，其中有一位叫姬絲利（キャスリン）的女子，把馬戲團的入場卷送了給主角。來到研究所博士和教授成功製造一艘新母艦稱為亞斯坦迪II（アスタンテII），現在只欠主角們找來的古拉多姆礦石作動力系統。這時母艦會由白色基地號改變成亞斯坦迪II，朗多教授亦回到部隊中。主角們來到馬戲團看表演，這時迪奧認出正在踏鋼線的人，正是之前失蹤了的多洛華。之後迪奧便走到後台找多洛華，可是他卻好像失了記憶似的，最後迪奧更被姬絲利趕出後台。在空港之內布拉度向理惠說明，由於他要利用白色基地號去找尋更多情報和同伴，所以亞斯坦迪II的指揮工作便要靠她。




流程：メインストリート →研究所 → メインストリート → デッキ

理惠知道自己快要成為亞斯坦迪II艦長後感到很煩惱，主角看到後便安慰她一下。從希羅的口中得知，OZ內出現了反亂部隊，並向與奧拿巴拉度結盟了的OZ開戰。不過兩軍開戰會把主角們的行蹤暴露出來，於是眾人便向研究所方向走去。當眾人經過馬戲團的時候，只見到四處也是兵荒馬亂。看到正在逃亡中的多洛華和姬絲利，卡多魯上前與多洛華說話的時候，卻被不想再失去親人的姬絲利趕走。主角們到達研究所後，亞斯坦迪II的動力系統已經準備妥當，在格納庫當中還有主角的新機体FT古拉多西巴（クラウドセイバー）可用，教授說這機体的能力可以破壞一艘母艦。這時多洛華聽到有人呼叫他，而且目光已經改變了。姬絲利看到那樣的他時，知道他又再要戰鬥。多洛華答應她會平安回來，接著便向空港找卡多魯等人。

當主角回到空港時候，剛巧遇到卡多魯的專用沙漠高達已經送到過來，同時有一位瑪古亞拿古的隊員加入，亦得到希羅的WING GUNDAM 0資料，這樣便可以把改製成希羅的專用WING GUNDAM 0。玩者記得重新編成隊伍和裝備，因為亞斯坦迪II的容量較大，可以裝備更多機体和物品。主角們把可以出動的機体準備好後，理惠駕著亞斯坦迪出航。在城外有一艘OZ的戰艦正要向比斯美利安攻過來，不過亞斯坦迪II可以出動的機体只有主角的新FT、沙漠高達和瑪古亞拿古的機体可以使用。在這個時候有一位多力斯（トレーズ）的OZ士兵前，要求為了保衛這片大陸協助戰鬥。




擊倒了那艘OZ的戰艦之後，理惠的自信心增強了不少，接著便回到比斯美利安的空港。布拉度正式向眾人宣佈，亞斯坦迪II的艦長人選是理惠，眾人聽後都十分之贊成。既然已經得到可以長時間渡過雲海的動力系統，於是下一個目的地便是露的家鄉奧斯多拉魯，可是露聽後卻沒有半點喜悅，這令到主角十分之擔心。玩者這個時候一定要重新編成過戰鬥部隊，否則只有剛才三部機体可用。進入了雲海之後，只要往西南方航行的話，便可以來到奧斯多拉魯大陸。可是正要進入大氣圈的時候，發現有一部謎之機体靠近來。原來是曾經救露離開奧斯多拉魯的座間翔，露認出他們後主角便讓他進入亞斯坦迪II。翔在母艦中看到露十分奇怪，因為他之前的目是希望她離開這裡，所以認為露並沒有把她的事告訴眾人，接著眾人的亞斯坦迪II也進入大氣圈內。




進入奧斯多拉魯大陸之後，會看到奧拿巴度拉軍與奧斯拉多拉魯軍激烈地戰鬥起來。鏡頭轉到黑騎士的戰艦上，他正與多度．傑尼斯在研究這場戰鬥。黑騎士不太客氣地問多度為什麼到現在仍未能攻陷這大陸，多度解釋這大陸上的軍隊裝甲很重，因此並不容易成功。黑騎士提醒他這大陸上有他們要的奧拿羅度（オーラロード）有關的力量，之後多度便離開。就在這個時候亞斯坦狄II已經來到，還準備與黑騎士的戰艦發生戰鬥。這時雖然翔也感到前面的戰艦有股驚人的戰力，但也不能放著不管。

VS 黑騎士

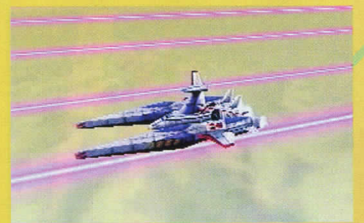
玩者一定要留意的敵人，當然是黑騎士的ズワァース（B1）。以一向奧拿巴度拉的敵人也不是如此高AT和HP。要對付這些飛行敵機，最好的方法便是利用炮擊或飛彈迎擊。攻擊方面當然使用各部高達參與，希望可以能一擊即破。



敵艦：ブル ベガーCL-5 HP 220 EN 80

敵機　名	AT	HP	EN	特殊事項
ズワァース（B1）	40	30	30	飛行/先制
レプラカーン×2	25	10	20	飛行/先制
ドラムロHP×2	10	15	15	飛行





流程：メインストリート → 郊外 → デッキ

把黑騎士打倒了後，多度似乎並不相信地全體撤退。翔叫理惠乘這個時機進入大陸，露亦請理惠把航線設到西南邊的嘉爾魯鎮（ガイルタウン）。在亞斯坦迪II降落了後，露請理惠批准她不用負責起航前的工作，主角認為她回到家鄉定有很多事情要做，所以也請理惠答應。不過從翔和露的對話來看，她似乎要幹一些會令人擔心的事，不過結果理惠也答應了。主角在空港看到阿寶，他感到自己雖然被捲入戰爭中，同時亦感到也是為因高達和白色基地號才能活到現在。主角在街中遇上了希羅，他把上拿著一個小孩的布偶，他和主角說要盡快結束這場戰爭。主角在郊外亦看到四頹垣敗瓦，主角亦很痛恨挑起這場戰爭的人。





翔問主角最近 有沒有發覺露有異樣，主角只知她最近 有點煩惱，不過問她總是說沒事。因為翔知道露的行動，所以便不自覺地罵主角，令到主角有點莫名其妙。突然多度的戰艦再次前攻來，亞斯坦迪II便立即起航迎擊。眾來上到大陸的上空才發現，多度今次派了很多的戰艦圍攻這裡，並且一同向著亞斯坦迪II發出炮擊。在這猛烈的攻勢下主角們根本沒法反擊，教授知道敵人利用古拉多礦石做成能量增塥器，而且真正的目的是要破壞這大陸。這時多度的戰艦靠近過來，並且向翔發出挑戰。就在戰爭快要開始的時候露與主角通訊，她向主角打氣和道謝後進入戰鬥。

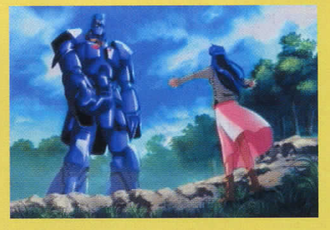
VS 多度・傑尼斯（トッド・ギネス）

這一關要留意多度的機体ライネック（To）是不會消耗EN的，因此如果HP不會變成0的話，他也可以參加每一回的迎擊和攻擊。所以玩者要優先把它擊倒，利用翔的昆霸或主角的新FT迎擊都可以。另外，由於全部敵人的機体都是飛行屬性的關係，因此玩者最好裝備炮擊或空對空飛彈，會對戰鬥有很大的幫助。



敵艦：ブル ベガーCL-5 HP 220 EN 80

敵機　名	AT	HP	EN	特殊事項
ライネック（To）	35	25	50	飛行/先制 攻擊和迎擊也不會消耗EN
レプラカーン×2	25	10	20	飛行/先制
ドラムロAT×2	20	5	15	飛行
ズワァース×2	20	25	35	飛行近 接





主角們打倒多度之後，他要利用密集強火把亞斯坦迪II與奧斯多拉魯一同消滅。就在大家束手無策之際，理惠通知主角們露獨自駕著初次出現時的機体，飛到山的方向去。翔聽到後立即叫主角去阻止露，他說露為了大家而去準備犧牲自己性命，主角聽到後立即全速趕去。露來到一個稱為哥古（ゴーグ）的藍色機械人前面，它把露帶到去一個島上。主角找不到露的蹤影，腦裡郤只有她的影像。由於主角的心情很亂，因此駕駛古拉多西巴時並不順利。眾人與主角同樣焦急起來，翔更加希望他能夠趕上。





主角終於找到一個神秘的地方，在那裡聽到露的聲音。雖然她一直以來也是一個人，但自從認識了主角們之後，已經不再只有她一個。她十分喜歡所有人，更加喜歡主角。現在她為了大家的安全，所以準備犧牲自己來救眾人。主角拼命地叫她不要這樣做，可是她向主角表白愛意之後便發動神秘的力量。只見從火山口發出一條光柱後，一股強大的力量向四周散開，那些包圍著奧斯多拉魯大陸的戰艦，全都被這股力量消滅。主角在遠方看著那光山口，只能眼白白看著露消失了。



第6話

奪回科斯拉多

流程：廊下→船室→格納庫→廊下

眾人都因為露為大家犧牲而感到非常難過，五飛拿食物給理惠時也提醒她還要肩負艦長的職責。至於其他人也漸漸地回復過來，因為眾人都清楚明白還有戰鬥要他們去面對。可是主角的想法和大家不同，他把露犧牲的責任全都推在自己身上。當理惠前來安慰他的時候，他還把理惠趕出去。這時朗多教授前來教訓主角一頓，這時開始主角便會暫時離隊。

正當希羅等人為理惠艦長仍未回復狀態的事討論時，突然有通訊從科斯拉多的比斯美利安傳來。博士們通知眾人有艘的巨型戰艦正準備攻擊比斯美利安，由於那艘敵艦比普通的大很多倍，因此要亞斯坦迪盡快回收他們最新製造的機体。至於要如何才能啟動，需要眾人到莉莉娜（リリーナ）那裡便可以知到。根據希羅所說，莉莉娜正在科斯拉多大陸的沙古基達姆（サンクキングダム）。這時理惠亦回復過來，她知道事情後便立即準備起航。







流程：效外

亞斯坦迪II來到科斯拉多大陸後，發現敵人巨大戰艦基亞・加玲（ゲア・ガリング）正在比斯美利安上空，不過首先要到沙古基達姆找莉莉娜要緊。來到沙古基達姆郊區的別墅找到莉莉娜，她請眾人到客廳後開始解釋。原來博士們把新製造的機体，利用軍用運輸器從秘密基地中發射了出去，而且分別去到迪拉、亞斯多拉基斯、古尼西度和科斯拉多四個大陸。由於運輸器的速度很快，因此敵人不會輕易地追到。他們要找到一部機体後，才會有下一部機体的探測器和鎖匙，因此要順序一部一部找齊所有機体。希羅問莉莉娜有沒有這大陸那機体的消息，這時前OZ軍人萊爾說她回收了一部，並且帶希羅等人前去取得該機体。因為這部XFT-W-3 ウインテッド的新機体在設計上與WING GUNDAM相似，所以教授把這機体給了希羅使用。在他們取得機体的同時，知道了下一個目的地是亞斯多拉基斯，也取得了白色探測器和鎖匙。為了要盡快收集所有機体，眾人趕快到下個目的地進發。





流程：酒場

進入了亞斯多拉基斯大陸後，從白色探測器知道，新的機体正在烏度那裡。眾人來到烏度的酒場中找到歌歌娜，她知道最近從天而降的運輸器在那裡，可是她始終打不開。她帶領眾人找到運輸器後，使用之前的鎖匙把門打開。內裡裝著基利哥專用的新型FT-A，也取得了橙色探測器和下一條鎖匙。知道了下個目的地是迪拉大陸後，眾人馬上趕去。主角在自閉的期間，他的整備機体工作交給了卡多魯，雖然眾人很擔心主角的情況，不過亦相信他會想通的。亞斯坦迪II來到拉迪大陸時，在那探測器中看到兩個反應，一個運反應在移動中，另一個停留在羅亞。於是眾人便向移動中的反應前去。如果玩者記得在第2話的時候有個分支，可以分別到查普洛或比魯化斯多。玩者選擇不同的地方會影響接著下來敵人是誰，分別是拉巴或馬莎，他們把新機体拿走了，因此玩者們要把它搶奪回來。

VS 拉巴・拉魯（ランバ・ラル）

如果玩者在第二話之中遇上他的話，那麼這次的對手亦是他。由於所有的敵人機体也有近接這屬性，因此玩者在攻擊時不能利用突破屬性。不過敵人有個重要的缺點，就是沒有對空攻擊，因此希羅和五飛等機体在使用特殊攻擊時的飛行屬性，玩者要多加利用。不過要小心敵人的炮擊。



敵艦：ザンジバル HP 120 EN 60

敵機名	AT	HP	EN	特殊事項
グフ（R）	40	25	25	近接/突破 攻擊母艦時也會破壞裝備品
グフ×4	35	25	20	近接

VS 馬莎（シャア）

如果玩者在第二話中遇上他兩次的話，那麼這次的對手亦是他。首先最值得留意的是馬莎盜用的新機体，除了擁有很強的攻擊力和HP之外，當他使用特殊攻擊的時候更是驚人。玩者要裝備好空對空飛彈迎擊他，削減他的HP後再用機体迎擊他。另外，因為敵人的機体只有很少數量，所以用消耗這一招也會很有效。



敵艦：ザンジバル HP 120 EN 60

敵機　名	AT	HP	EN	特殊事項
ガーディアル（A）	50	35	40	飛行/突破 EN
+30 = AT+40 HP+20				
ドル×2	30	35	25	
ゲルゲゲ	40	30	30	對空





流程：郊外

奪回新機体FT-S之後，亞斯坦迪II繼續向羅亞方去進發。朗多教授吩咐眾人在羅亞四處搜索，一定要找到探測器和鎖匙。理惠和菲雅娜在羅亞的郊區找到了運輸器的殘骸，並且找到了黑色探測器和鎖匙。不過菲雅娜有點不明白，為什麼那運輸器會被自護的人那麼容易開啟，理惠雖然說出某些可能性，但好像又不是那樣。不過眼前的急務不是去想這問題，而是要去古尼西度的大陸。在雲海的途中理惠拿飯給主角吃，這時主角為之前向理惠發怒而道歉，他說自己感受到的悲傷和其他人不同，他還想自己一個人冷靜，還叫理惠代他向眾人道歉。當進入古尼西度大陸時，教授說這次的FT是為祖祖而設計，因為礙於嘉利亞沒有飛行能力，新機体會改善這方面。就在這個時候，前瑪魯達的手下卑鄙的羅達突然出現，並且向亞斯坦迪II發動攻擊。

VS 羅達（ローダン）

玩者一定要留意敵人的ブロマキスZEE，因為這機体的屬性組合很不錯，所以玩者要選擇有近接屬性的機体來迎擊較為有效。至於其他的敵人也是會飛行的機体，因此玩者只要裝備有空對空飛彈便會很有利。



敵艦：ブル ベガー HP 140 EN 60

敵機　名	AT	HP	EN	特殊事項
ブロマキスZEE	30	20	35	近接/先制/對空
ウィンガルZEE	25	35	35	飛行近接
ウィンガル×2	30	15	15	飛行





流程：效外

擊退了的羅達之後，眾人繼續向柯姆嘉前去。祖祖和基利哥來到郊區反應區時，卻找不到運輸器。這時基利哥聽到有腳步聲，於是與祖祖一起躲起來。原來那人正是希露姆卡，為避免被敵人奪去運輸器，於是把它收藏起來。基利哥把運輸器打開後，內裡正是祖祖的專用新機体FT-B。眾人看到仍未回復的主角，都顯得十分擔心，不過為了要對付巨大戰艦基亞・加玲，要再次返



回科斯拉多大陸的沙古基達姆準備。眾人正在開作戰會議時，因為今次要對付的不是普通的戰艦，所以必須是以FT系為主力。不過因為只有4部的關係，於是教授製造了FT-F給翔用，令到戰鬥力稍為增加了。不過由於沒有了主角的FT，所以這場仗仍然未有十足把握。

VS 比索圖・哈達（ビショット・ハ

這一戰敵人的數量雖然比較多，幸好並不是什麼難對付的機体，玩者只要裝備多些炮擊和空對空飛彈便可，當敵有三部一同攻擊過來時，便可以用炮擊一次過迎擊。派出一些地上的機体儲EN出特殊攻擊，那麼便不會被自己的炮擊打中。等待敵人的機体消耗得七七八八後，再一口氣向敵母艦攻過去。



敵艦：ゲア・ガリング HP 200 EN 60

敵機 名	AT	HP	EN	特殊事項
ズワァース×2	20	25	35	飛行近接
レプラカーン×2	25	10	25	飛行/先制
ドラムロ改×4	20	10	15	飛行

雖然集眾FT的超強攻擊力，可是仍然只令到巨大戰艦基亞・加玲引擎一部份損壞，而且比索圖正要向眾人發動總攻擊。這時戰艦基亞・加玲上的士兵發現雲海出中現了極強的能源反應，原來是主角獨自駕駛了FT出擊。眾人見狀也十分之擔心，不過主角看來已經想通了。他為了要親手令這場戰爭結束，於是便向著巨大戰艦基發出會心一擊。比索圖也感到此擊的厲害程度，可是由於引擎被眾人破壞了一部份，因此便沒法避開這一擊而沈沒。理惠拼命地叫主角回答，可是叫了很久也沒有反應，正當理惠驚慌起來時，主角終於回答她並且叫亞斯坦迪II回收他。

第7話

勇者王





流程：廊下 → 格納庫 → 船室

主角回復過來後，眾人都感到開心。主角在走廊遇上了迪奧，他也向主角問候。當主角來到格納庫的時候，剛巧朗多教授亦在場。主角向教授為之前的事而道歉，教授卻說這並不似他，但亦認為主角成長了。教授突然說要主角受訓，於是便命令主角把所有的機体清潔一下。聽到這命令的基利哥便立即說拜託主角，然後兩人也不理主角的反對。主角清潔完所有機体之後，卡多魯謝謝主角幫他清潔沙漠高達，不過其實主角想多謝他才對。主角回到自己的房屋，向著露的相說大家和自己都沒事。

鏡頭轉到博士們的秘密研究所，博士們知道露的犧牲後都感到主角的傷感。主角們現在只有存在著光柱的大陸普尼保（ブレイブ）還未到過，博士們派出去的偵察機到了那裡。根據送回來的資料顯示光柱開始減弱，進註在那裡的多力古軍正與當地的原住民戰鬥中。現在唯一可行的方法便是直接到普尼保，把多力古軍徹底消滅。當亞斯坦迪II進入普尼保大陸的大氣圈，多度的戰艦已經在等候多時。多度因為要替比索圖報仇，所以再次向翔作出挑戰。

VS 多度（トッド）

這一戰中由於多度的機体無論攻擊或迎擊也不用消耗EN，因此要盡快把它解決。最好的方法是利用空對空飛彈攻擊，直接把他擊倒或是削減HP後再迎擊，不過記得要選擇有近 接或先制的機体迎擊。另外，雖然所有的敵人都是飛行屬性，如果玩者的飛行機體在母艦之外，也會同樣受到損害，因此要小心使用炮擊。因為這一戰敵人的機体數量很多，所以玩者一定要用消耗戰。



敵艦：ブル ベガー CL-S HP 220 EN 60

敵機 名	AT	HP	EN	特殊事項
ライネック（To）	40	25	40	飛行/先制 攻擊/迎擊不會消耗任何EN
ズワァース	20	25	35	飛行近接
レプラカーン×2	25	10	25	飛行/先制
ドラムロ改	20	10	15	飛行
ドラムロ改AT	35	10	20	飛行
ドラムロ改HP	25	20	20	飛行

把多度戰勝了之後，並沒有發現多力古軍的蹤影，主角便向眾人提議先找當地的原住民接觸。當亞斯坦迪II來到普尼保大陸的西南方上空時，發現了一個有建築物的地方。由於沒有發現奧拿巴度拉軍和多力古的蹤影，所以相信這裡是大陸的首都，突然從那首都飛來一台巨型機械人，原來他們以為主角們的亞斯坦迪II是多力古的援軍，所以便向主角們襲擊。

VS 獅子王 凱

進入多基奧上空時的EVENT式戰鬥，因為ガオガイガー的攻擊力和HP非常之強，再加上他擁有突破的屬性，玩者一定要使用空對空飛彈削減它的能源後才迎擊。進攻方面由於人多勢眾的關係，因此攻擊方面絕對沒有問題。



敵艦：イザナギ HP 100 EN 80

敵機 名	AT	HP	EN	特殊事項
ガオガイガー	70	70	65	飛行/突破 EN+40 = AT+70





流程：メインストリート→裏路地

突然GAOGAIGA（ガオガイガー）的母艦請大家停戰，並且嘗試與亞斯坦迪II聯絡，接著還請主角們回到他們的基地相談。原來剛才那巨大機械人是屬於GGG，他們一直與多力古對抗著。他們從DR．J那裡知道，主角們是雲海外對抗多力古軍的勇者。突然有消息傳來多力古的旗艦域魯・域保斯正在大陸的東北方奧沙卡（オサカ）的上空出現，眾人都希望出擊去把多力古打倒，大河長官亦唯有命凱協助戰鬥。翌天，當亞斯坦迪來到奧沙卡的上空時，是主角與奧拿巴度拉的正面交鋒的時候。多力古向眾人發表了一輪他的野心謬論後，接著便展開了大戰。

VS 多力古・魯化度（ドレイク・ルフト）

這是一場真真正正的苦戰，玩者要有長時間戰鬥的心理準備。敵方除了機体超級多之外，還有一種超強爆彈裝置（クラウドスパーク），會把所有機体無分屬性攻擊，不過敵母艦也有損壞。迎擊方面玩者應該裝備多些炮擊和空對空飛彈，還要裝備多些補給母艦EN的道具。至於攻擊方面最初可以多用EN較少的機体，可以消耗敵人的爆彈數目。當敵人的機体和武器減少後，便可以利用攻擊力強大的機体攻擊，勇者王和希羅的專用FT是不錯的選擇。



敵艦：ブル ベガー CL-S HP 220 EN 60

敵機 名	AT	HP	EN	特殊事項
ズワァース（My）	30	15	30	飛行近接
ズワァース×3	20	25	35	飛行近接
レプラカーン×3	25	10	25	飛行/先制
ドラムロ改AT	35	10	20	飛行
ドラムロ改HP	25	20	20	飛行

眾人經過千辛萬苦終於把多力古打倒，而且光柱奧拿羅多亦漸漸地關閉。正當眾人要凱旋而歸的時候，從背後的光柱傳來可怕的叫聲，接著在眾人眼前出現了更可怕的事。奧拿羅多光柱沒有關閉起來，相反在光柱中有台巨型好像戰艦又像機体的東西出現，叫眾人看得目定口呆。

下回予告

究竟光柱之內的巨大機体是什麼，他與整個事件有什麼的關係，主角們到底能否消滅這個戰爭的元凶，請留意下期最終章 ~往光之中~ 。下期除了最終章之外，還會加插隱藏模式「英雄譚」攻略，敬請留意。





TEXT：小瑛

Tales of Eternia

製造商：NAMCO
售價：6800日圓／9800日圓（PREMIUM BOX版）
發售日：發售中
容量：CD-ROM×3
記憶：1 Block／6-7 Blocks（PocketStation）
PS／RPG／對應PocketStation、Dual Shock、Multi Tap

來自異世界的少女

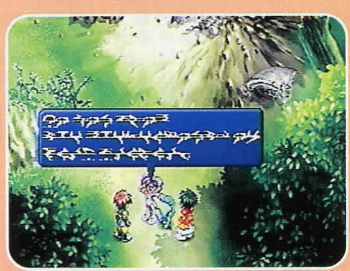
有一位老伯在密林中提著電筒來到一架機器面前，從電筒射出來的燈光中，照出了一隻看似兔子的生物和一位紮起兩條辮子的少女。原來那少女正準備遠行，老伯便前來送別，他問過少女是否準備好一切，及吩咐她萬事要小心後，少女和那生物便乘著機器離開這星球了。

而在世界的某一角落，一位少女正於瞭望台看著天空。她的名字叫Farah（ファラ），是一位十分活潑的女孩。當她看見其好朋友Rid（リッド）剛到附近經過，便在瞭望台上大聲地喚起他，Rid見好友在那裡，就上去與她聊幾句。她們談起生活上的事情，不久話題便轉到天色處；Farah發覺這幾天的天色有點不對勁，相信這世界必定有什麼事情發生，可是當Rid問她是什麼事，她卻答不出來，於是Rid便叫Farah不要杞人憂天。

說時前那時快，一個不明物體真的天空中墮下，它更向著瞭望台處掉過來！就這樣，瞭望台被撞得粉碎，不過幸好Rid和Farah都並未因此而受傷。Farah為這不明物體感到好奇，便走向它的墜落處看過究竟，Rid沒這好管閒事的Farah辦法，為了她的安全著想，唯有跟著Farah到墜落處了。

與異世界少女展開冒險旅程

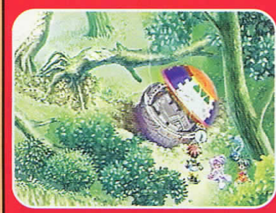




當Rid沿路前行，發現有一隻樣子奇怪的生物向他叫，Rid意會到這小生物是想自己跟著牠，便照著牠的路線往前行。得到小生物的帶領，Rid才找到Farah，於是就上前與Farah會合了。Rid看到在Farah與一位陌生少女一起，而附近又有一架破壞了的機器，不禁令他感到奇怪起來。在他問Farah有關少女和機器的問題時，那少女便主動的回答了他，然而她說了一大堆莫明奇妙的語言，使Rid和Farah都不知該怎辦好。不過無論如何，Rid感到那機器快要爆炸，便抱著那少女和Farah一同離開這地。

果然，機器真的爆炸起來，他們三人都因走避不及而倒在地上。當Rid在少女附近看看她有否受傷之時，她就如之前Rid抱起她時發出一些彩虹光線。由於這已是第二次發出這彩虹光線，少女好像為了證實這是否她與Rid一起才發出，於是就上前擁抱著Rid並說「菲布里路」！彩虹光線真的從她倆身上再次重現，Rid和Farah感到驚奇之餘，小生物亦好像與少女一樣發現到什麼的驚叫起來。現在，Farah和Rid都不明白少女說的是什麼，在根本無法去溝通之下，他們便決定帶她回自己的村莊Racheans（ラシュラン），將剛才所發生的事告知村長。





CHECK！ Racheans之森

由於這是首個玩者進入的迷宮，所以地形和敵人都不是太複雜和難應付，這都讓玩者對遊戲的行動和戰鬥作熱身。而玩者會在途中遇到一個綠色的水晶，它其實是一個Load Point，當玩者每次在任何迷宮中蹉過它並作出Save，即使在迷宮中走至哪個地方，玩者都會在下次讀取進度時於讓個Load Point處出現。至於這次的Load Point就同時擁有回復所有HP的功能，讓沒有任何回復道具的Rid可以在此回復HP。因此各位可放心到處取走森林內的道具，才到墜落處找Farah。



村長與Farah的決定

村長得知整件事情的來龍去脈後，決定立刻派人前往爆炸地進行調查，而至於那說著奇怪語言的少女，村長就恐怕她會帶給村民惡運，所以便打算趕她離村。Farah沒想到村長會這麼說，因為畢竟她還是一位遇到困難的女孩，熱心助人的Farah是根本沒法就此掉下她不理的。





就在Farah和村長爭辯著之時，跟隨著少女的小生物察覺到屋內有異樣，便與Rid等人走至可疑的窗前視察。不出小生物所料，真的有人撞破窗子進入屋內，這人說著少女的語言，對少女說了幾句後便將她推倒在地上！Rid看不過眼，便與那人展開了一場戰鬥來。

Boss戰

名稱：？？？？

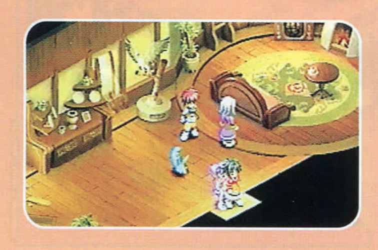
HP：1000

攻擊屬性：火

可得經驗值及金錢：300 EXP & 800 GALD



這是玩者首次遇到的Boss戰，雖然敵人的HP不是太多，但他卻懂得使出晶靈術，令HP比他少的Rid和Farah都受到一定威脅。因此在戰鬥時，我方最好盡快走至他附近，在他準備使出晶靈術時作出攻擊，使其不能成功使出晶靈術，只要不停的打斷其使出機會，就能輕易地將之打敗。







Rid將神秘人打敗後，神秘人不憤地離開村長家，之後Farah便上前看看少女的傷勢。村長看見剛才的事情，就更加害怕少女會令村莊陷入危機之中，於是決意趕走她。Farah理解村長擔心村民的心情，於是同意少女離開這村，不過同時她亦決定與少女一同離開！她向村長表明自己的立場後，便帶著少女離開村長家。Rid表對這兩難的情境，只好無奈的跟著她們回Farah家。

Farah相信不僅村長會對少女帶有偏見，所以便帶少女回家換上她們的衣服，好讓往後於村內出入都會方便一點。Rid見Farah好像已下定決心與少女一起，就詢問她是否要離開村莊，於是乎Farah就確實的回答他已決定這樣做，並要為少女找出能與她溝通的人。當他們研究應找誰才能與少女溝通到時，Farah突然想起其兒時的朋友Keel（キール），可是Rid似乎對他沒有太大信心，因為他兒時是愛哭鬼；但Keel現在已是Mintche(ミンツ)大學的學士，Farah相信他一定明白少女的話，於是乎她們便以「學問之町Mintche」為目的地，並帶著少女出發。然而，少女卻很想Rid一同前往，她再次抱著Rid並發出彩虹色的線，利用她的語言向Farah表示一定要Rid同行。Rid沒辦法下，唯有應承她倆先到村內作好準備，才前往到學問之町找Keel。

CHECK！邊疆村莊Racheans（最果ての村ラシュアン）

相信有玩過前兩集的朋友，都知道本作遊戲內的村莊並不單是讓人買道具、回復能源和與村民談話那麼簡單吧！村內除了會發生與本作主故事無關的特別事件外，還有Lens取得和料理的製作方法習得。



旅人之店[道具、食材、武器、防具屋]

道具	售價	種類
アップルグミ	100	道具
パナシーアボトル	160	道具
ライフボトル	400	道具
ブレット	60	食材
チーズ	60	食材
レタス	60	食材
ロングソード	300	武器
ホイッスル	300	武器
ソフトレザー	300	防具
レザーヘルム	240	防具
なべのふた	100	防具



Lens位置：

旅人之店對面的屋子門外、Rid家地庫的箱子

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
三文治（サンドイッチ）	Farah家左下方的民屋內（小豬儲錢箱）	ブレッド、レタス、チーズ
蛋包飯（オムライス）	旅人之店內（盔甲）	ライス、たまご、たまねぎ

當Rid準備一切後，他們三人就離開村莊，往村的南面出發了。這次是他們首次離開村莊，外面充滿危險，隨時會遇到敵人，當他們因戰鬥而失去HP想回復時，可按□鍵紮營休息一晚以回復全部HP。另外，若忘記了目的地怎樣去的話，亦可按SELECT鍵讓同伴給予提示。

他們通過村附近的橋，那時Farah想起她們與少女相處了一段時間，但都還未知道她的名字，便自我介紹起來。雖然Farah明知她們溝通不到，但都盡量以簡單的談話告訴少女自己的名字；她將自己的名字重複地說出來，少女在開始時口齒不清下，到最後都能說出「Farah」！如是者她們都利用這方法介紹了自己的名字，後來終於得知少女叫「Meredy」，小生物則叫「Quickie」。Farah發覺這方法令她們打破了語言障礙，以為不用找人翻譯也能好好溝通，便打算不到Mintche；然而Meredy此時說了一連串她的語言，才令Farah打消這念頭。

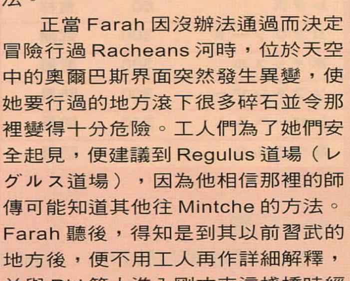








被阻擋的去路

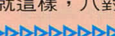


要到達學問之町Mintche，Rid他們必需通過Racheans河之棧橋才可，不過橋子卻破爛不堪，他們根本沒法利用它越過Racheans河，於是他們就往橋的右手邊前行，詢問在那裡工作的人看看有否其他越河的辦法。

正當Farah因沒辦法通過而決定冒險行過Racheans河時，位於天空中的奧爾巴斯界面突然發生異變，使她要行過的地方滾下很多碎石並令那裡變得十分危險。工人們為了她們安全起見，便建議到Regulus道場（レグルス道場），因為他相信那裡的師傅可能知道其他往Mintche的方法。Farah聽後，得知是到其以前習武的地方後，便不用工人再作詳細解釋，並與Rid等人進入剛才來這棧橋時經過的地方「Regulus道場」了。

在離開棧橋前，Farah突然停下來沈思了一會，原來她正想著她們應怎樣向別人介紹Meredy的身份。經過Rid觀察Meredy的外表，便決定稱呼她為「旅藝人（たびげいにん）」。Meredy得到稱號後，Farah就問起她是從哪裡來及來這裡的原因，然而又是因語言的問題而溝通失敗。而Meredy又再一次走向Rid處令她們發起光來，Rid就為這些光和Meredy每次都因此而說「菲布里路」而感到莫明奇妙，但不過這都是需要找到Keel為她們翻譯才可，於是他們就一同起行至Regulus道場。進入Regulus道場，Rid立刻被道場的弟子包圍著，就這樣，八對一的戰鬥就此開始。





Boss戰

名稱：モンク
HP：500
攻擊屬性：一
可得經驗值及金錢：8 EXP & 12 GALD



這次要面對的敵人之能力雖然比上次的Boss弱了，可是由於有8位敵人同時作出攻擊的關係，所以都不易應付。因此最好先走至其中一方敵人的盡頭向他們作出攻擊，那麼另一方的敵人就不會走過來；而在攻擊的時候，盡量利用連續攻擊或可一次過攻擊多位敵人的特技，這樣就可容易地將敵人打敗。





成功將八位弟子打敗後，道場的師傅便出現在Rid面前，他見Rid可以將其弟子打敗，便準許他成為其弟子！原來，師傅以為Rid想學武，於是Rid連忙向他解釋；這時Farah將Rid推開並向這位曾教導自己的師傅請安，並詢問有關前往Mintche的方法，師傅認為這裡並非詳談的地方，於是便叫他們入其房間再說。

師傅雖然看見Farah帶著一位說著奇怪語言的少女，又說要趕著到Mintche，可是他卻沒問到她原因，因為他相信Farah一定會朝著其相信的路而走，因此他將「治癒功」教給





Farah，並命人利用水之晶靈術讓她們安全到達Mintche。於是乎，當Rid他們為行程準備好一切後，便到道場內的晶靈術練習場出發了。

CHECK！Regulus道場

在道場內有很多隱藏在擺設內的道具，玩者在道場時一定要好好調查各個擺設。而當玩者與房間內的人談話時，最了可得知一些戰鬥心得外，還可以進行實戰練習，戰勝後還可得到一定的經驗值和金錢，但當然沒有與真正的敵人戰鬥時所取得的多了。此外，在其中一位教授戰鬥心得的人會給與玩者「Manual之書（マニュアルのしょ）」，有了它就可在戰鬥時選擇能完全手動控制角色行動的「Manual」選項了。



百戰百勝[武器屋]

道具	價錢
フランシスカ	400
ショートスピア	300
ショートソード	200
パワーアームズ	400

豚真珠[道具、食材屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
スペクタクルズ	50
ベアのにく	150
にんじん	50
キャベツ	60

金城鐵壁[防具屋]

道具	價錢
ハードレザー	400
ローブ	300
レザーヘルム	240
リストバンド	240
ウッドシールド	200

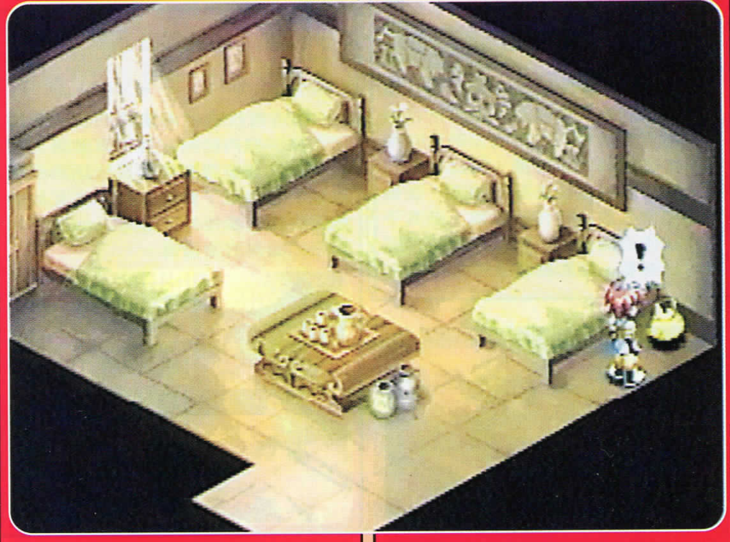
Lens位置：

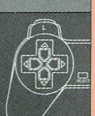
道場右方第二間房間的茶几處、道場右方第一間房間內，左手邊大櫃旁的小箱子

料理習得位置：

料理	肉鍋（にくなべ）
位置	Regulus宿屋二樓（水壺）
所需材料	ベアのにく、キャベツ、にんじん







能與Meredy溝通的人？

根據師傅委託帶Rid他們前往Mintche的弟子所說，最快到達那裡是經Racheans河，由於那裡是一條急流，所以弟子就利用水之晶靈的力量。弟子提起「晶靈」二字，就使Rid大感迷惑，因為他不知道那是什麼，於是弟子就將晶靈解釋給Rid。原來晶靈並非物體和生物，它分為火、風、水、光四種，是存在於任何地方及掌管一切現象，只要利用一個放有晶靈石和晶靈的小瓶「古里美基治(クレーメルケイジ)」，就可操控晶靈從而發生現象。當弟子解釋完後，就自己先行到Racheans河棧橋等Rid他們，Rid可作出最後準備然後出發。

Rid一行人再次來到棧橋處找弟子，於是他利用晶靈的力量，將河水的水勢變得弱一點，好讓他們安全渡河。此時，弟子從口中唸出的一連串呼喚晶靈之咒語，使Meredy感到驚奇起來，因為這些咒文就是她所說的語言！還以為有能與她說話的Meredy當然立刻撲上前跟弟子說話，可是原來弟子只懂背誦這些咒文，當中的意思他是全不明白的，Meredy知道後唯有失望地放棄，而Rid他們就在弟子送別後起程了。





CHECK！Mini Game「渡河(川下り)」

操作：←→＝移動木筏、○＝加速

玩法：玩者要控制著木筏渡河。在畫面右上方會有一個加速器，當玩者進行加速時，加速器的指標會上昇，但此時木筏卻不能作出左右移動。另外，若木筏被河邊或障礙物撞到的話，玩者亦不能控制木筏。

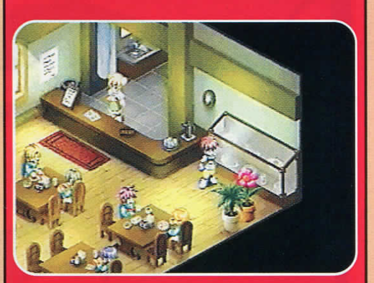


心得：其實即使玩者碰撞到多少次，Mini Game都能完成的。但若想安全地到達終點，最好不要用加速，因為河中有不少危險響位，控制木筏不被碰到都不容易，如果用加速只會令木筏更快受到碰撞。

CHECK！學問之町Mintche

幾經辛苦，Rid他們終於成功渡過Racheans河，於是他們就照著原定行程，向南面的Mintche進發。而走至海邊的一個城市，就是他們的目的地——學問之町Mintche了！那裡是一個頗大的城市，在街道上沒有什麼道具可以取得，但當中卻可以進行Mini Game和觀看特別事件，它們都發生在Mintche圖書館左手邊直入的一條小路之地方處，所以別忘了到那裡看看啊！





購買部[道具、武器、防具屋]

道具	價錢	種類
アップルグミ	100	道具
オレンジグミ	200	道具
パナシーアボトル	160	道具
ライフボトル	400	道具
スペクタクルズ	50	道具
ロングソード	300	武器
フランシスカ	400	武器
ロングスピア	500	武器
ロッド	400	武器
リボン	200	防具
マント	30	飾物

外賣Corner(お持ち帰りコーナー)[食材屋]

道具	價錢
ブレッド	60
ライス	100
チーズ	60
ベアのにく	150
レタス	60
トマト	80
たまねぎ	50

Lens位置：

通往進行Mini Game「古里美球」的球場樓梯附近之草叢中

料理習得位置：

料理	漢堡飽(ハンバーガー)
位置	食堂(種紅花的盆栽)
所需材料	ブレット、レタス、ベアのにく

特別事件：Catherine和Pierre的事情(1)

在Mintche圖書館左手邊直入的一條小路裡，好管閒事的Farah會打聽一對小情人Catherine(カトリーヌ)和Pierre(ピエール)的事情，得知他們因準備於王都Inferia(インフェリア)舉行的會議之資料，而令兩人暫時分別，可是原來Catherine是未離開過Mintche的，所以都不知該怎算好。



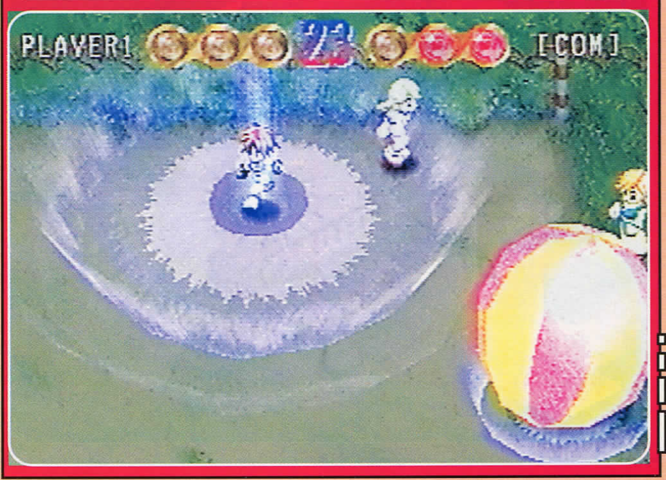
Mini Game「古里美球(クレーメルボール)」

操作：↑↓←→＝移動、○＝屬性Bomb

玩法：參賽者在一個有球在滾動的場內進行比賽，若任何一方在限時之內先被球滾過3次者算輸。參賽者和球都各有紅、藍兩種屬性，若屬性相同的就會令兩者相距，不同的則會相吸；參賽者的屬性可利用水晶改變，但球的屬性就要經過若干時間而自由改變。另外，玩者亦可使用屬性Bomb改變場地內所有物件，但其後屬性就會變成無。若取得勝利的話，勝者就可取得「滾動名人(ころがしめいじん)」的稱號。

心得：在這比賽中最忌四處走動，因為滾球的體積龐大，一不小心就會被滾中！所以最好躲在一角，當自己與球的屬性不同或球逐漸迫近過來才好逃走。而若要讓對手被球滾中的話，就最好利用屬性，在屬性相同時把球推向對手處，便可輕易令球擊中對手。



















Keel 在何處

進入 Mintche 大學後，他們查到 Keel 在光晶靈研究室，於是就立刻到詢問處旁的走廊、樓梯左手邊的房間找他了。當他們正從房間中一位紅色頭髮的學生「珊古(サンク)」查詢Keel所在地時，因 Meredy 入內引起混亂而被那裡的學部長命珊古將他們帶走。由於珊古在剛才的混亂中聽到 Meredy 說美露歷絲(メルニクス)語，所以就將他們帶往另一間房內與 Rid 三人談話。經過珊古的解釋，原來美露歷絲語是使出晶靈術時的咒文，所以難怪上次 Regulus 道場的弟子懂說這些美露歷絲語了！ Rid 得知後感到十分開心，因為或許珊古能聽懂 Meredy 的說話，不過可惜基於他也是在學習中，而且 Meredy 所說的在文法上都與晶靈術士所唸的咒文不同，所以暫未能為 Rid 翻譯。

現在，Farah 相信只有 Keel 才能幫到 Meredy，於是珊古就告知 Keel 現在正位於岩山觀測所，那裡是在 Mintche西南的山上。最後，Farah在離開前問珊古有關Keel的近況，原來由於他最近作出了「連鎖世界崩壞假說」，這假說令人引起恐慌，因此他就被學校進行休學處分。知道了Keel的近況後，他們就離開 Mintche 大學；而之前 Meredy 被珊古誤會是宮廷的晶靈術士，所以她將取得「晶靈術士？(しょうれいじゅつし？)」這稱號。

CHECK！Mini Game「Tales Quiz」

玩法：這個是一個於 Mintche 大學三樓樓梯旁的房間內舉行的 Mini Game，只要跟房間內的老師談話後，一個只需回答問題的初級試驗遊戲就會開始。《Tales of Destiny》的角色 Chelsea(チェルシー)會提出20條有關《Tales of Destiny》和《Tales of Phantasia》的問題，玩者就可從四個答案中選擇一個來回答，若全中的話就可得到「Tales老師(テイルズせんせい)」的稱號。

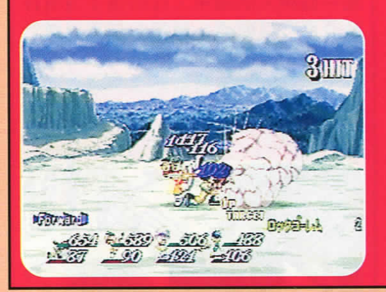
心得：玩《TOD》和《TOP》啦！不然就碰碰運氣吧……



CHECK！ Mintche 岩山

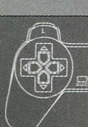
向著西南而行，Rid 會走至一座 Mintche 岩山處，他們將要通過岩山才可到達岩山觀測所。岩山中有很多山洞，那裡會有一些喪屍從洞中走出來，若 Rid 不幸踫到它們的話，戰鬥就會隨即開始；不過幸好在岩山內除了踫到喪屍就不會遇到敵人，因此只要小心前進就可減少戰鬥。在岩山途中會有數顆大石和一顆若隱若現的石頭於地上，假如玩者將石頭推至若隱若現的石頭處，石頭下的山洞就會被封蔽，而喪屍便不會再走出來了。另外，岩山有一個休息處，那是十分安全沒有任何敵人出現的，所以 Rid 他們可在那裡渡宿一宵以回復HP。











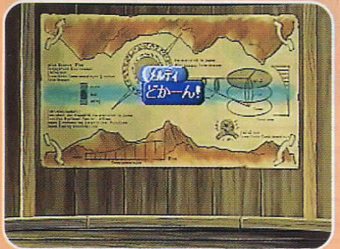
驚人的消息

Rid 他們登上岩山進入岩山觀測所，終於找到好友Keel，他們立刻將Meredy 的事告知 Keel，希望他能利用美露歷絲語協助 Meredy 的困難。Keel 聽後瞬即將 Meredy 帶到書房，並拿出美露歷絲語的書籍以簡單的生字連結成句子與 Meredy 談話，可是說慣美露歷絲語的 Meredy 卻說出一連串話，Keel根本無所適從，只是得知她是從Celestia來。Rid和Farah得知Meredy是由Celestia來不禁大恐，因為那裡是另一個世界的地方，而且 Celestia 人相傳是吃人肉的，所以有點不相信貌似普通女孩的 Meredy 就是 Celestia 人。

Keel看著初次見面的Meredy，發現額上有一顆像石子的東西，就打算用手去踫它；可是 Meredy 那時卻大發雷霆，好像不允許別人觸摸它般，Keel唯有放棄觀看這東西，繼續查問 Meredy 來這裡的目的。不過 Keel 還是未能適應這麼快速度的回答，Meredy有見及此，就利用觀測所內繪畫了 Inferia 、 Celestia 和奧爾巴斯界面、被總稱為「Eternia（エターニア）」的世界地圖作解釋。 Meredy 看著地圖，不停地說著「Inferia」、「Celestia」、「呯彭！」，頓時使三人驚慌起來，若他們沒估錯 Meredy 的意思，應該就是 Inferia 和 Celestia 會一起發生大爆炸！接著 Keel 就帶 Rid 他們看望遠鏡，經過 Keel 的解釋，發現從望遠鏡中看到的黑色星體逐漸迫近，相信這是世界快要崩潰的徵兆，所以 Meredy 未必是亂說。為了確實這予兆，Keel便提意到擁有美露歷絲語權威的馬捷度(マゼット)博士處商談，或許會有不少發現。說罷，Keel 便收拾好一切與 Rid 他們向東方通過望鄉之洞窟，然後到達 Morle（モルル）村。











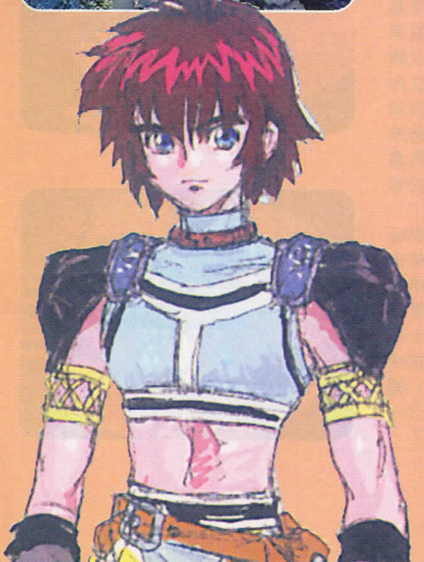


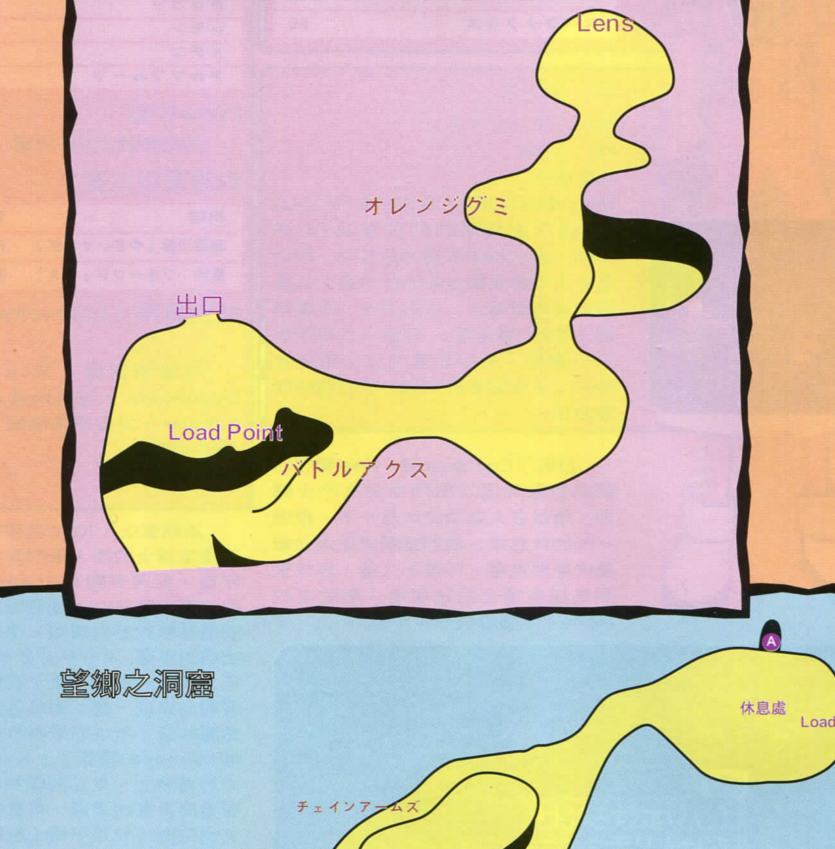
CHECK！岩山觀測所

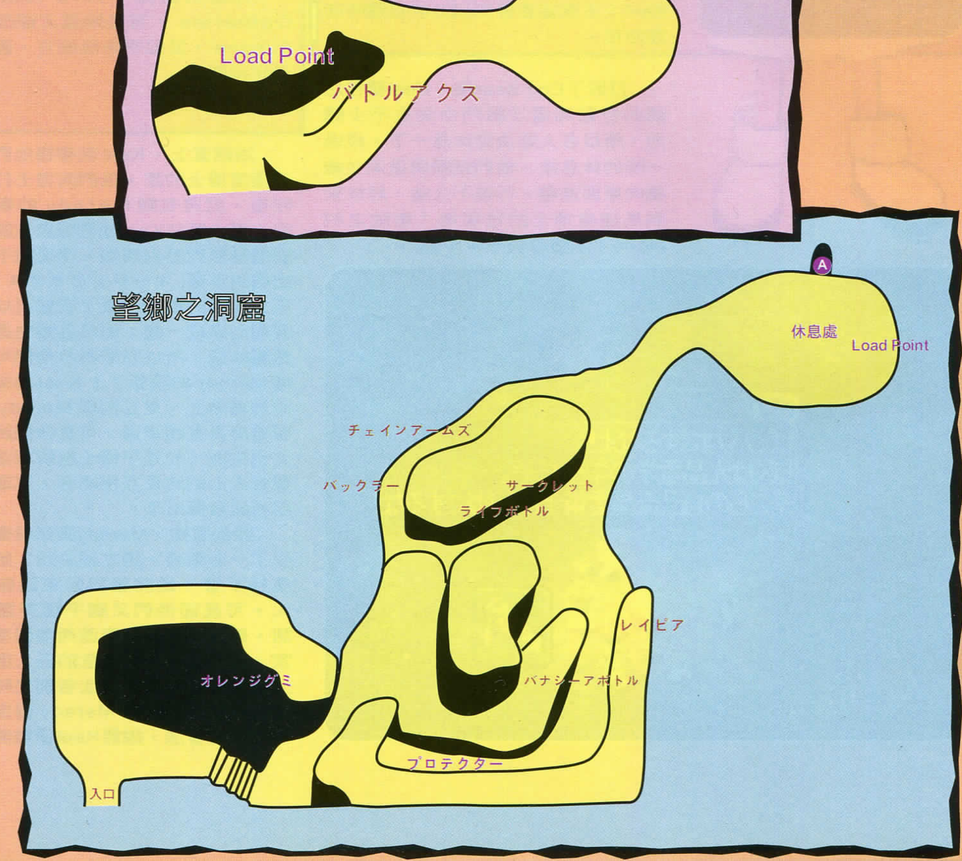
各位在離開岩山觀測所前，記得再進入觀測所取得道具和Lens；道具就放在樓梯對著的白色箱子內，而 Lens 則在樓梯對著的木箱處。

Keel 從小就比較體弱，所以當他們走至 Mintche 岩山的休息處時，他就提意休息一下。在休息時，Keel說希望可以籍調查 Meredy 來証實自己的假說，並可返回 Mintche 大學及能進入最高學府「王立天文台」，從而繼續探求更多真理。在談話之時，Meredy 發現 Keel 身上也有晶靈的小瓶「古里美基治」，所以很想拿來看看，不過 Keel 卻不准她踫還將之推開，不知 Meredy 為何會對這小瓶有那麼大的興趣呢？





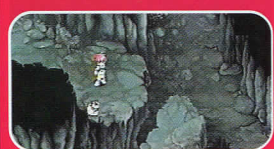




維繫在一起的耳環

CHECK！望鄉之洞窟





在望鄉之洞窟前，Rid會遇到一位卵商人，他只售賣回復用道具，玩者可在此補購所需道具。而在洞內會有一些道具及Lens可以取得，但各位可能會發現當中某些道具的位置是不能到達；其實它們是要利用潮脹才可前往，而在遊戲中會提示潮水的狀況，玩者就要趁機取道具了。另外，當Rid等人走至休息處時，會發現Egg Bear（エッグベア）出現，他們將需要將之打敗才可作出休息。



卵商人[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

BOSS戰

名稱：エッグベア
HP：3200
攻擊屬性：—
可得經驗值及金錢：32 EXP & 90 GALD

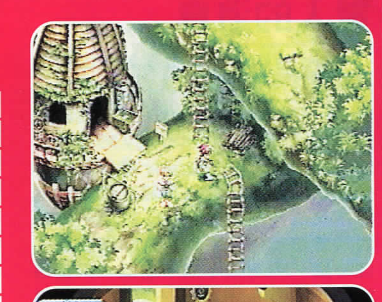


這次參與戰鬥的只有Rid和Keel，由於Keel的能力比較弱，所以基本上他都是站在較遠的位置，以晶靈術來攻擊敵人。因為Rid一定要與敵人進行「埋身戰」，而敵人的攻擊都十分強勁，所以玩者大可不用理會Keel，主要留意著Rid的HP以隨時回復便可。

打敗了Egg Bear後，Keel都在之前的行動和這次戰鬥中失去不少體力，所以各人亦決定休息一下。經過一晚的休息後，他們就離開這洞並繼續向東面進發，行過不久後，終於來到馬捷度博士的現居地「樹陰之村Morle（木陰の村モルル）」。

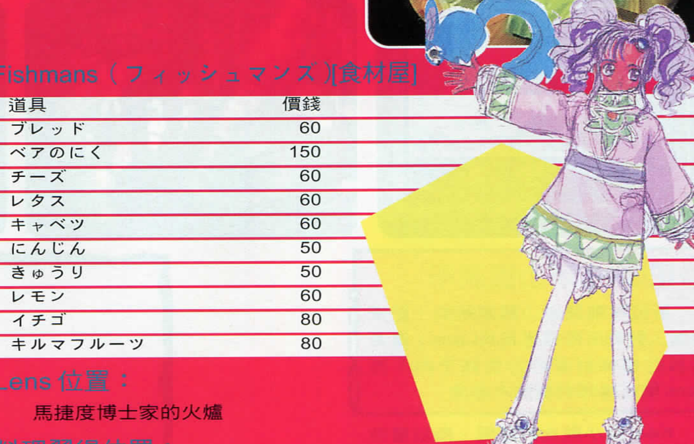


CHECK！樹陰之村Morle



旅人之店[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50



Fishmans（フィッシュマンズ）[食材屋]

道具	價錢
ブレッド	60
ベアのにく	150
チーズ	60
レタス	60
キャベツ	60
にんじん	50
きゅうり	50
レモン	60
イチゴ	80
キルマフルーツ	80

Lens位置：

馬捷度博士家的火爐

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
雜菜沙律（やさいサラダ）	Fishmans（小南瓜）	レタス、トマト、きゅうり
果汁（フルーツジュース）	馬捷度博士家二樓（寶箱）	キルマフルーツ、イチゴ、レモン

特別事件：Catherine和Pierre的事情（2）



在食材屋裡，Rid再次遇上Catherine，可是她這次卻改名為Simone，並似乎來錯地方，最後更匆忙地離開。

沿路直上，Keel就帶領他們進入馬捷度博士的家，他們向博士打過招呼後，就將有關Meredy的事道出來。博士明白Keel他們因無法聽懂美露歷絲語而感到煩惱，便從櫃子中取出四對耳環（オージェのピアス），它不是普通的飾物，有了它就可以使晶靈和心連成一起；由於晶靈也是說美露歷絲語，所以亦即表示他們可以聽懂Meredy的說話了！Keel聽後立刻將耳環戴上，更立刻與Meredy談話看看能否互相溝通，可是他們試過幾次也失敗，於是乎博士就解釋這是需要各人心的波長互相吻合，耳環的效用方能發揮出來。



說到這裡，Meredy突然發覺附近少了一些東西，她左顧右盼，始終也是找不著。她將想找的東西告知各人，可是卻他們又聽不懂美露歷絲語，最後更因為找東西而離開博士的家。擔心Meredy安危的三人便趕快上前追著她，在與博士告別之時，博士就告訴他要抱著Meredy與自己一樣是人的看法，說罷Keel便離開了。





防止危機爆發的方法



CHECK！ Morle腹地

他們沿途問過村民，得知Meredy進入了有指示牌告示的腹地內，於是便馬上入內找她。幸好當中的地勢都不是太複雜，所以很容易就找到Meredy。原來Meredy是找Quickie，但Quickie卻被一隻妖怪襲擊，Rid他們看見這情況，當然立刻上前協助。而在戰鬥完畢後，戰場附近的Load Point將能回復所有HP，玩者可先回復HP再返回村莊。



BOSS戰

名稱：インセクトプラント
HP：8800
攻擊屬性：地
可得經驗值及金錢：115 EXP & 500 GALD
名稱：テラーニードル
HP：410
攻擊屬性：—
可得經驗值及金錢：10 EXP & 36 GALD





這妖怪的HP很多，而且又會連同兩隻テラーニードル一同戰鬥，玩者需要與它進行持久戰才能將之消滅。其身體龐大，最喜歡就是利用身體撞來同伴處和放出石頭；每次當它身體退後時就是以其身體作出攻擊的時候，這攻擊都會被扣去較多能源，可以的話都是防禦一下及經常留意是否需要回復HP。

將妖怪打敗後，Keel就大罵四周充滿妖怪，Meredy不應擅自離開大隊。Meredy亦明白自己做錯，亦為此事深感歉意，並為Keel說了「對不起」。Keel和Farah聽到「對不起」都感到十分詫異，兩人不發一言，繼續聽著Meredy為他們協助自己和Quickie致謝，然而遲鈍的Rid還未察覺到自己能聽懂Meredy的說話，與她對談了幾句仍懵然不知，最後得到Keel和Farah告知才發現！

現在他們四人的心終於能連繫在一起，當他們在返回村莊的途中，Keel就再次問Meredy一連串有關Celestia的問題，及再一次觸摸其額上的石頭，Meredy極不願意被人踫到石頭，便沒有回答Keel的問題。於是Farah就代Keel問Meredy到Inferia的目的，原來Meredy前來是為了阻止Grandfall（グランドフォール）的發生，而Grandfall的意思亦即是她之前所說Inferia和Celestia會一起發生大爆炸！這次眾人確實地聽到Meredy的說話後都對此事十分擔心，幸好Meredy說只要收集住在Inferia的大晶靈，危機就可制止。

雖說有大晶靈就可防止危機發生，可是Keel卻說要見到大晶靈已經十分困難，更何況要求它們協助自己？！Meredy就叫Keel可以放心，因為她的晶靈小瓶「Celestia古里美基治」是可以將大晶靈放進其中的，這小瓶與Inferia大致相同，但卻需要Meredy的Parasol（パラソル）改裝才能放下大晶靈的。將Keel的古里美基治改裝後，他們就再次返回博士處打探大晶靈的所在地，以盡快得到它們的協助阻止危機發生。

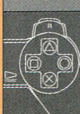
Keel他們返回博士家後，便將Meredy剛才所說的話作出研究，可是博士只知道人類是可以見到大晶靈，但能否將它帶走則不清楚。據博士所知位於Morle村東北的水晶靈之河住有大晶靈，如Meredy所言屬實的話，那麼大晶靈就會出現。之後他將Inferia地圖交給Rid，並將解毒功傳授給Farah，Rid他們就與博士告辭前往水晶靈之河了。





Morle腹地

Load Point
入口
BOSS
Load Point
アイアンサレット
休息處
ナイツサーベル
ピヨピヨW



找尋大晶靈

Rid在博士門外，計算著自己即將要到的地方已離 Racheans 村很遠，於是Meredy便向Rid和Farah致歉，責怪自己那時被 Hyades（ヒアデス）追捕才令他們被村長趕走，可是當 Farah 問她為何被 Hyades 追時，Meredy卻沒有回答。究竟 Hyades 是什麼人來的呢？

CHECK！水晶靈之河

來到這裡，若各位在進行遊戲時都一直沒有怎樣儲級的話，就最好先儲儲級才進入水晶靈之河。因為那裡的妖怪比起之前的強勁很多，即使有購備足夠回復道具，都會很快耗盡的。說回水晶靈之河，當中的地形都十分崎嶇，其中有些地方因被水淹蓋住，所以石與石之間能通過的路都不易察覺，這亦令 Rid 他們踫到妖怪的機會大了。

當他們走至水晶靈之河中央的山洞內，終於找到大晶靈 Undine（ウンディーネ）！Undine 是掌管清澄流水的大晶靈，當它得知 Rid 他們前來的目的，是為了拯救世界而將自己收在古里美基治後，便叫他們到這裡再入的地方，用行動來表示誠意。而表達誠意的方法，據 Keel 估計就是與 Undine 戰鬥了！現在他們要得到 Undine的協助已別無他法，就連Keel也說唯有用全力去戰鬥……接著，他們就繼續前進到Undine的所在地，由於她實力非凡，所以一定要回復好一切能源，才好上前迎戰。



BOSS 戰

名稱：ウンディーネ
HP：6800
攻擊屬性：水
可得經驗值：1360 EXP

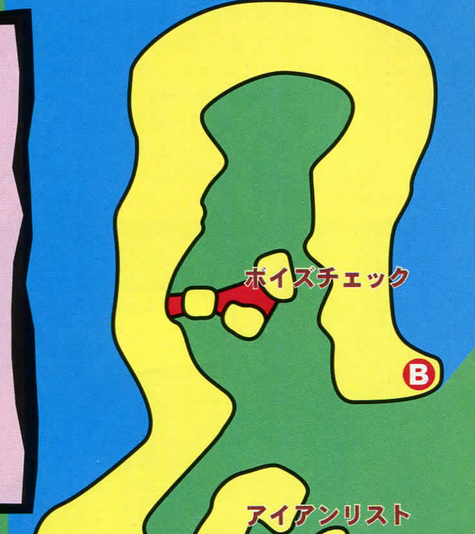
Undine 使用的晶靈術是向前方一直線的攻擊，又會待我方作近接攻擊時利用其武器作出攻擊，由於其攻擊力十分強勁，所以很難應付。最好的攻擊方法就是將同伴分成兩隊，進行前後夾攻，這樣就會因 Undine 不能作兩方攻擊，才能減輕所受的傷害。而在戰鬥中，要記緊留意同伴的 HP 和 AP，特別是依賴AP來作晶靈術攻擊的Keel。

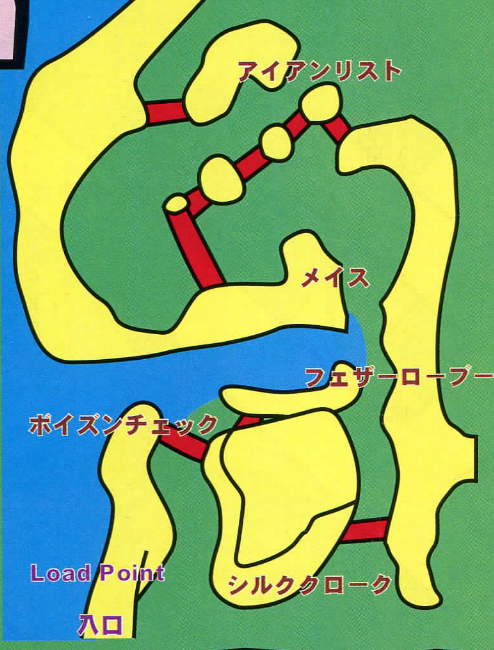


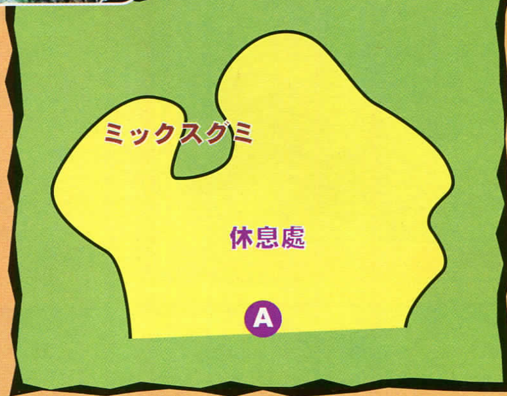
BOSS

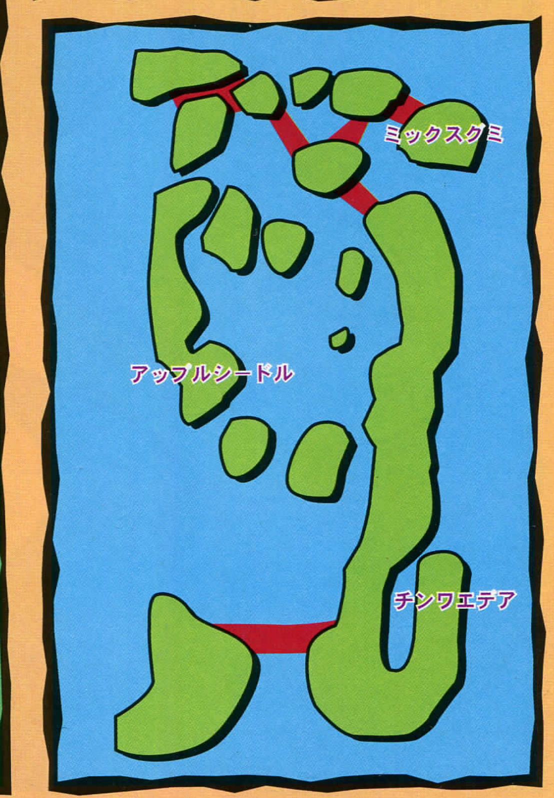
Load Point

水晶靈之河











前往王都 Inferia

Undine 終被 Rid 他們的誠意打動，願意協助他們；然而只有它一位大晶靈是不能解決他們的困難的，他們一定要將所有大晶靈集齊才可。Undine 說罷，便照 Meredy 所說進入古里美基治，而Undine經過古里美基治「Fringe（フリンジ）」後，以後在戰鬥時，Undine就會協助使出其水晶靈術。得到Undine的協助後，他們就離開水晶靈之河，而在途中，Keel就提意找個安全地方休息，於是就進入山洞內，順道研究其他大晶靈。

據Keel所說，大晶靈應該總共有四種，除了水晶靈Undine外，還有水晶靈、火晶靈和風晶靈，它們的總稱就叫做光之晶靈。由於現時他們都不知道其他的大晶靈在何處，所以 Rid 就建議到王都 Inferia 一行，將收集大晶靈和 Grandfall 的事稟告國王，而 Keel 亦認為他們有責任將事實的真相告知國王，所以就贊成 Rid 的建議到王都 Inferia 。至於搜集大晶靈一事，Rid 就說待國王知道後，便會派出軍隊搜尋，到時就不用漫無目的地找。經過一晚的休息，他們就往東南面而行，穿過森林後就會到達王都了。







CHECK！誘惑之密林（いざないの密林）

由於從這裡至王都的路程是沒有商店的，所以玩者最好先返回 Morle 村購備足夠的道具才好上路。森林內的路差不多，很容易就會迷路；當中除了有很多妖怪外，還有一些會追隨玩者的死神，若被它踫到就會會減少HP。另外，在森林中亦有機關需要各位開啟，否則通往森林的另一部份的路和出口就永不會出現在各位眼前了。而機關就是四個位於不同位置的石像，這些石像都可以向四面轉動，只要將它們轉動至適當方向便可。而石像所面對的方向如下：破壞石像＝右、混沌石像＝右、秩序石像＝左、創造石像＝左。

當將通往森林另一部份後，那裡會有一個休息處，各位可為同伴回復HP。在這邊的森林同樣有死神和機關，而這次的機關再不是轉動石像，而是消滅各個BOSS，成功消滅後出口就會開啟的了。







To be Continued......

誘惑之密林

破壞石像
混沌石像
回復之泉
レモングミ
ライフボトル
ライフボトル
ホーリーボトル
BOSS バスタードソード
出口
アイアンリスト
リキュールボトル
秩序石像
Lens
ルーンボトル
ミスティローブ
400 GALD
フレアボトル
オレンジグミ
BOSS りょくしょうせき
創造石像
Load Point
ミルククローク
休息處
パナシーアボトル
765 GALD
ミックスグミ
リバースドール
すいしょうせき
パイングミ
スペクタクルズ
アイアンアームス
Load Point
入口
オレンジグミ
チャームボトル
BOSS
アップルグミ
BOSS



TEXT：IKI

城垣鐵血照丹心
射鵰英姿留青史

發售商：	SCEJ
售價：	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	11 月 30 日（發售中）
PS／中華 RPG	

在以往文壇上，小說一直被視為「小道」，其中武俠小說更被譏稱為「小道中之小道」；然而，金庸作品卻打破了這個格局，其十四部武俠小說幾已臻無人不識、無人不曉之境地。同樣以往亦曾有不少金庸作品被改編為電腦遊戲，而是次《射鵰英雄傳》更是電視遊戲史上首款全中文RPG作品，相信大家也不會錯過罷！



相生相剋

遊戲的武功主要分為「外功」、「內功」及「輕功」，三者有著相生相剋的特性：外功比輕功強，但比內功弱；內功比

2. 武功的屬性

外功 → 內功 → 輕功

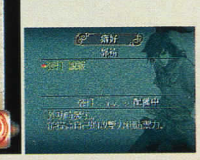
外功：特徵是能在跑動中攻打與防守。擅長於接近戰。
內功：特徵是用氣化力。因運氣需要時間，所以擅長於遠距離戰鬥。
輕功：特徵是能在空中攻打與防守。因起動快，能在對方還沒有準備好時，先發制人。

外功強，但比輕功弱。至於輕功則比內功強，但比外功弱。玩者須牢記這相生相剋的道理，如能善用，在首領戰中往往可取得意想不到的效果。

「辭典」與「癖好」

《射鵰》的人物眾多，彼此的關係更是千絲萬縷，而且武功的名堂更是多得令人眼花繚亂。在遊戲中，玩者只須按SELECT掣便可喚出「用語辭典」，當中記載了人物、武功、地名的闡釋，對於不諳原著的玩家實在十分方便。又，角色狀態欄中的「癖好」其實是特殊能力，玩者須購入特定「道具」才可，留意這些特殊能力是隨機發動，並且有八個等級。

地名
蒙古
長城以外的草原地帶，稱內蒙古。再向北去，則是沙漠，稱外蒙古。



起始

「怒髮衝冠憑欄處，蕭蕭雨歇，抬望眼仰天長嘯，壯懷激烈。三十功名塵與土，八千里路雲和月；莫等閒，白了少年頭，空悲切。 靖康恥猶未雪，臣子恨何時滅？駕長車，踏破賀蘭山缺。壯志饑餐胡虜肉，笑談渴飲匈奴血。待從頭收拾舊山河，朝天闕。」





一首「滿江紅」不謹代表岳飛的心聲，同時亦道盡了宋代的世局動盪：徽欽二帝被擄，金國對南方虎視眈眈，高宗（趙構）為保帝位而向金國送上降表，此時大宋的政局已日趨猥瑣萎靡‧‧‧‧

另一邊廂，北方大漠蒙古人的勢力正續漸擴張，金國深感威脅，結果遂對蒙古大舉侵兵‧‧‧‧

第一章

大漠少年

天蒼蒼，野茫茫，一名老者手持鐵杖步進一蒙古小村莊，甫入眼簾盡是屍橫遍地，老者口中兀自喃喃不休，擔心欲尋之人已遇難‧‧‧‧天空巨鵰盤旋翱



翔，但見樹蔭下一名少年正在練武，驀地一名叫華箏的少女敗壞氣急走來，告知少年金兵正進入村子肆意搶掠，少年郭靖聽罷便立刻動身前往村子。村子內金兵四處搶掠，郭靖那裡耐得住這口氣，縱身躍前與該名金兵相鬥。



由於這是第一場戰鬥，各位不妨趁機對系統多加熟習。戰鬥後，郭靖的娘親李萍告知兒子，適才荒亂中金兵搶去一把刻有漢字「楊康」的匕首。由於這可是亡父的遺物，郭靖遂得到村外的山窟一行，而郭的好友赤列都亦會同行。雖然此時二人已可起行，但為著安全計，還是先到村內購入一些回復草藥以策安全（*留意在村內可以L2／R2作視點迴轉）。當一切也準備妥當後，二人便動身前往村外的山窟。草原上靖都二人一直向前行，不消一會就到達山腳處（*在平原／洞穴／村內可以L1轉換角色或以R1／X配合十字掣作加速）。進入山窟不久，二人便會遇上一群金兵，為首的一人雖答允交還匕首，但卻要郭靖發誓一生奴顏事忠金國。目睹金兵惡行、少年心情的郭靖那肯服從？戰鬥一觸即發，但以靖都二人的修為又豈能與之相抗？郭靖倒下不久（劇情所需），適才的老者突然出現，搶上幾步，便把一群金兵盡數收拾了。







兩代淵源

過了良久，郭靖悠悠轉醒，那老者叫江南七怪，原來他要尋找的人正是郭靖，不意在此地碰過正著。郭靖對江南七怪的武功好生佩服，希望能拜入其門下；江南七怪卻只叫郭靖是夜再來荒山找他。回到村子，李萍向兒子道出匕首





的往事：原來郭靖的爹爹與楊叔父為結義兄弟；因兩人的妻子同時懷孕，故兄弟二人同時交換了匕首，協議若兩名孩兒是男的便結為兄弟，女的就結為金蘭姊妹，若是一男一女則結為夫婦；兩名嬰孩分別取名「郭靖」及「楊康」，目的是要牢記「靖康之恥」‥‥

山窟惡鬥

到了晚上，郭靖依言到荒山山腳找江南七怪，但見他右手捏個劍訣，便把眼前的大石切開兩斷。郭靖在習得「越女劍法」後，當下跟著江南七怪往山上去（上山前先在兩儀太極符號前SAVE）。山窟共由四層組成，留意第二層起敵人已不能小覷（主要是體力



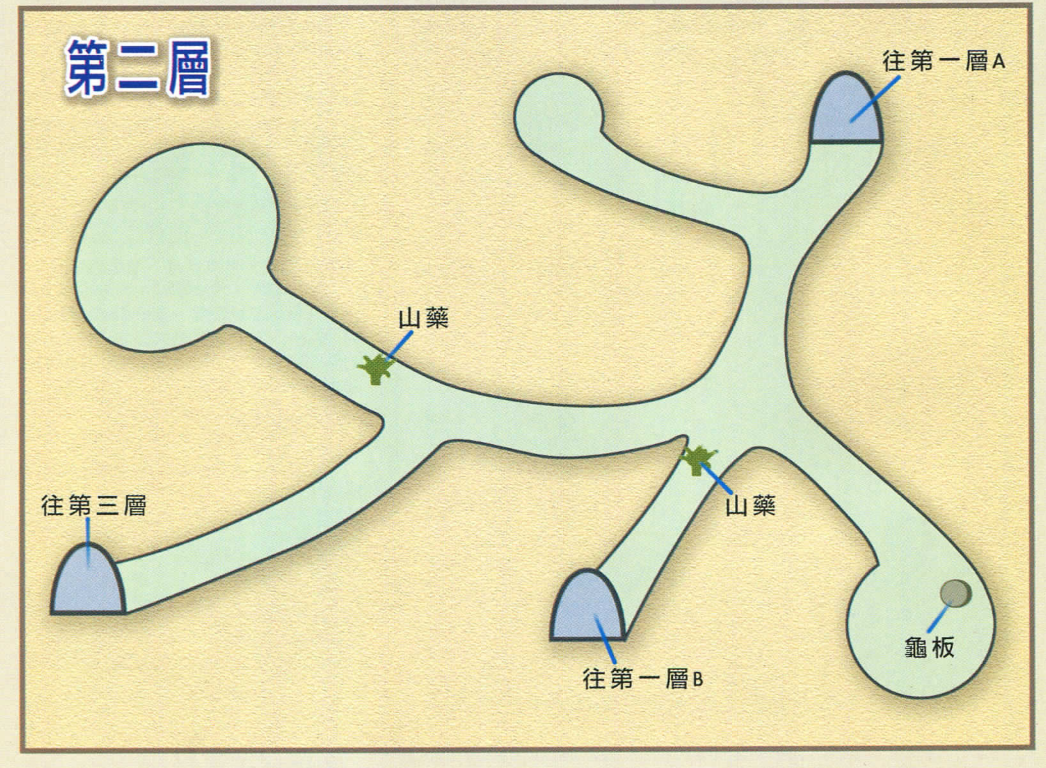
高），其中大家不妨以江南七怪的「妙手空空」攻擊對手來盜取草藥。待得來到第四層，眼前氣氛一片奇譎詭異，一名叫梅超風的女子徐徐步出，原來江南七怪的兄長正是被她所殺害。在新仇舊恨交纏下，一場惡鬥遂即展開。

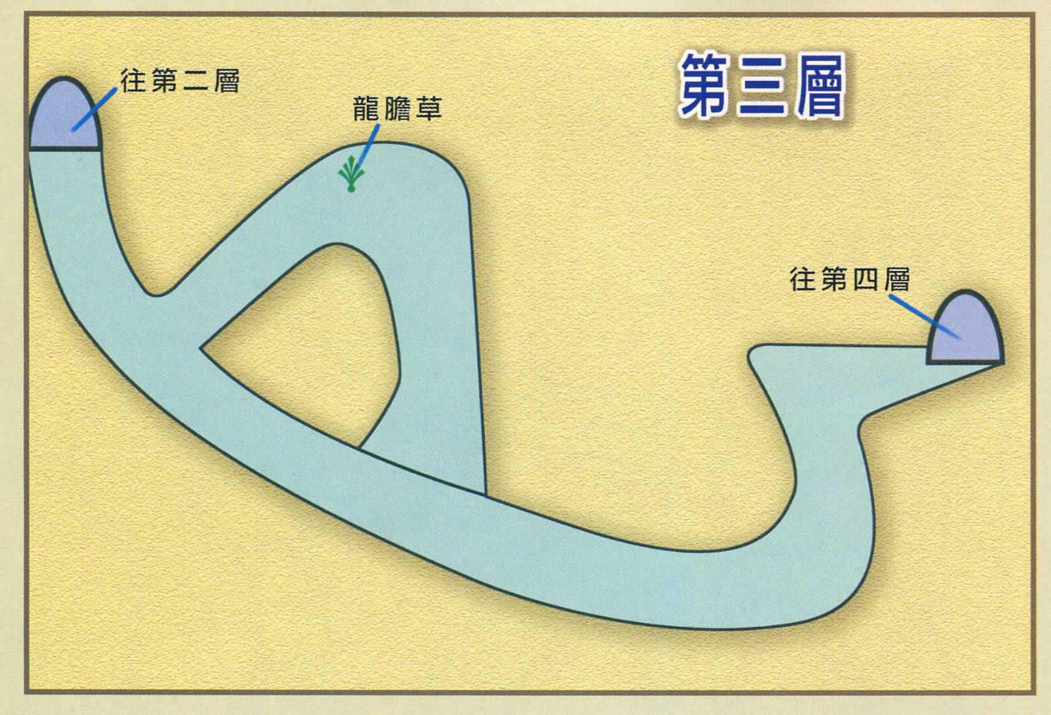
梅超風的內功攻擊十分利害，尤其是九陰白骨爪，加上她的攻擊快捷無倫，故大家還是多備草藥為佳。此場戰役是以江南七怪為中心，但由於梅的外功稀鬆平常得很，只須待她內功耗得七七八八，便可以越女劍法把其解決。

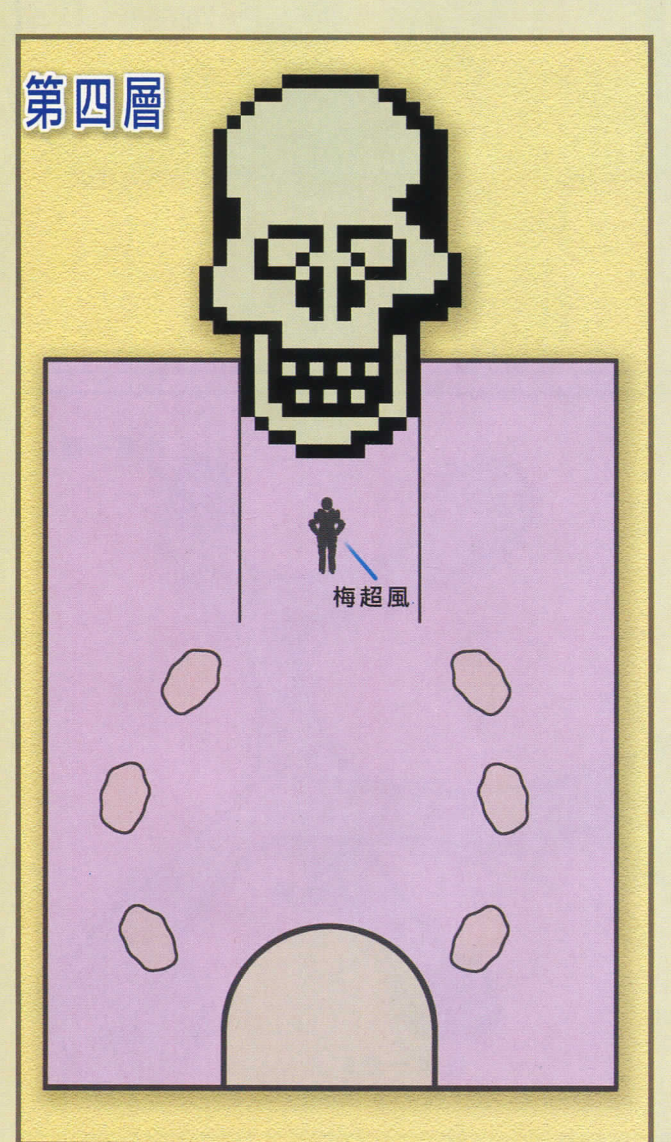


第一層

往第二層A
往第二層B
天書「難」
與金兵
相遇地點
旱蓮草
人參
儲存點







飛箭如流星

梅超風見勢色不對，轉身便逃，江南七怪亦緊隨其後。郭靖先行回到村莊，由於梅早已逃之夭夭，江南七怪亦得回到村莊，並當下傳授了一招「妙手空空」。由於郭靖的內功修為尚有不及，是以七怪便著徒兒學習蒙古人的箭法。從村中商人處購入弓和箭後，郭便動身前往樹林。在林中左邊可尋得一位蒙古大叔，他會向郭靖傳授蒙古箭法。留意這會以小遊戲形式進行，玩者須在一分鐘內射殺林中八隻花豹，其中更要計算羽箭的角度偏差。完成了小遊戲後，郭便習得「流星箭」。



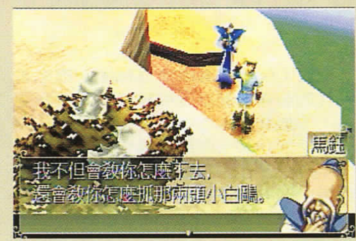


回到村莊，從華箏口中得知山崖上的一頭大黑鵰正威脅著一雙小白鵰的性命。郭在村莊入口遇見長老的孫兒，得知長老的病須配合靈芝始得痊癒，偏生靈藥卻在崖頂上‥‥

射鵰引弓

山崖道上有不少敵人及寶箱，待到達崖頂下的石壁時，抬頭果見一頭大黑鵰正自盤旋，郭靖遂拉開硬弓，對準鵰頸射去。這時會以小遊戲形式進行，玩者須在二十支羽箭以內射殺空中的大黑鵰，當中同樣要計算羽箭的角度偏差。把大鵰射墮後，郭靖走到石壁處，正自琢磨如何上崖頂之際，驀地一名道士從崖頂躍下，並指出郭的內功修為根基不足。郭靖求那道人教他一些內功心法，那道人把郭一扯躍上崖頂，並著他睡在平台上，傳授一些呼吸運氣之法。之後，那名叫馬鈺的道人在留下了口訣後便揚長而去。郭靖望向崖頂的一雙小白鵰，便縱身躍上崖頂的山丘，並在該處取得靈芝。





黃河四鬼

回到村莊，郭靖到處也找不著華箏，待要找師父問明原委，但見江南七怪鐵著了面，看來他思疑郭靖不知從哪裡偷學了內功心法，口中雖說試探武功進境，手上卻連連猛下殺手。恰巧這時馬鈺求見，七怪始知錯怪徒兒；適才險些傷了他性命，心中甚是歉疚，當下傳授了一招「判官雙筆」。忽地一聲震響，郭靖心下甚是掛念安危華箏，待得走出草原，忽見長老站在一石壁前喃喃不休，看來定是有人潛入山洞的暗道內。郭靖把靈芝交予長老，並換得鐵扇一把。



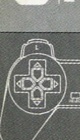




目下並無任何進入洞口之機關，此時不若進入原先與梅超風惡鬥的山窟，沿路到達第四層，果見骷髏石像上暗藏機關。郭靖驀地躍起，使出適才所學的判官雙筆，果然打開了秘道的門扉。只消一直往下走（沿途有儲存點），到達山道最下層便可找得華箏，原來是黃河四鬼把她擄去。這傢伙惡貫滿盈，郭靖縱身躍前便與黃河四鬼打起來。黃河四鬼手下有兩名金兵，四鬼的攻擊不算利害，其中郭靖不妨集中以流星箭攻擊。把四鬼擊倒後，按動石扉左方的機關便可走出洞口。







汗血寶馬

回到村莊，郭靖把一雙小白鵰送給華箏。走到師父住處，卻聽得七怪著郭靖務須到江南闖一闖。郭靖別過母親，並與商人的馬兒道別後，正欲步出村口之際，忽



見草原一匹小紅馬正在亂奔；郭靖一躍而上，騎在馬背之上，欲征服這匹烈馬。留意這時會以小遊戲形式進行，玩者須依照指示按方向鍵，並按○掣躍過障礙物，其中輸入方向的速度要夠快，反之跳躍的輸入時間則不妨放慢一點。幾經艱苦，郭靖始馴服了汗血寶馬。





復又走到師父住處，卻聽得只見七怪留下的一箋書信。待得李萍回家，母子二人才拆閱信件，原來七怪當年與全真教丘處機打賭，分別把一己武藝傾囊相授給郭楊兩家的後代，信中並著郭靖務須到江南嘉興一聚，再次別過母親及華箏等人後，郭靖便正式踏上南下江南之旅。

第二章

少年闖江湖

初履中土，郭靖到達了張家口，甫入村口便遇上一名叫大強的男子，看來這裡有一少女小翠失縱了。這時大家不若先到



「如雲客棧」儲存進度，之後在「興華酒店」遇上白衣女子，待她們走後，郭靖在掌櫃處打聽丘處機的消息，可惜卻不得要領。在客棧休息了一夜，郭靖翌日於街上





遇上一名算命先生，他似乎顯得十分饑餓，這時一名衣衫襤褸的少年不知從哪裡走出來，只見他把一熱饅頭遞給算命先生後，掉頭便走了。在村內打聽一下消息，郭靖重回客店，忽見剛才那衣衫襤褸的少年獨自坐在一角。郭趨身上前，原來那少年名叫黃蓉，倆人談了一會，黃便逕自走了。未幾，一名商人入內，原來小翠是他的女兒，惜現正被一採花賊擄去燕京‧‧‧‧

比武招親

要到達燕京便必先通過村後的樹林，郭靖穿過了樹林，但見橋上有涼亭，驀地一名彪形大漢自湖中躍起；他要郭靖留下買路錢，二人一言不合便打了起來。大漢彭連虎的內功頗為利害，郭靖不妨以判官雙筆對付之。打敗了彭連虎後，得知採花賊原來是適才那班白衣少女。郭靖聽罷便逕自往燕京方向走，甫進得燕京城東，只見一名妙齡少女正在擂台上與人動武，原





來這是比武招親。忽地一名錦袍玉帶的少年躍上擂台，他叫完顏康，論武功明顯比該名少女強，不消一會兒便把少女擊到了。然而，完顏康卻不肯承認這樁婚事；眼見少女遭完顏康輕薄，郭靖那還忍耐得住？縱身便躍起往完顏康撲去‧‧‧‧



這場絕對是一場惡鬥，以完顏康的武功而言，郭靖實非對手，加上完顏康的內功修為絕非等閒，郭靖自是瞠乎其後。然而，由於劇情所需，郭靖必須被完顏康所



擊倒，故此各位還是省回那些回復藥草罷！郭靖倒下不敵，完顏康猶不肯放過他，正欲猛下殺手之際，驀地一名道士趕至；原來那道人正是全真教的王處一，而完顏康則是其師兄丘處機的弟子。面對師叔的質問，完顏康只得訕訕地蒙混過去，並邀請王處一於晚上蒞臨王府，待完顏康走後，適才比武招親的父女穆易及穆念慈亦謝過郭靖仗義相助。

女扮男裝

這時可先在「天一棧」儲存進度，之後不妨再到鎮上打聽情報，在「怡紅院」外遇上一妓客小李，聽其口氣



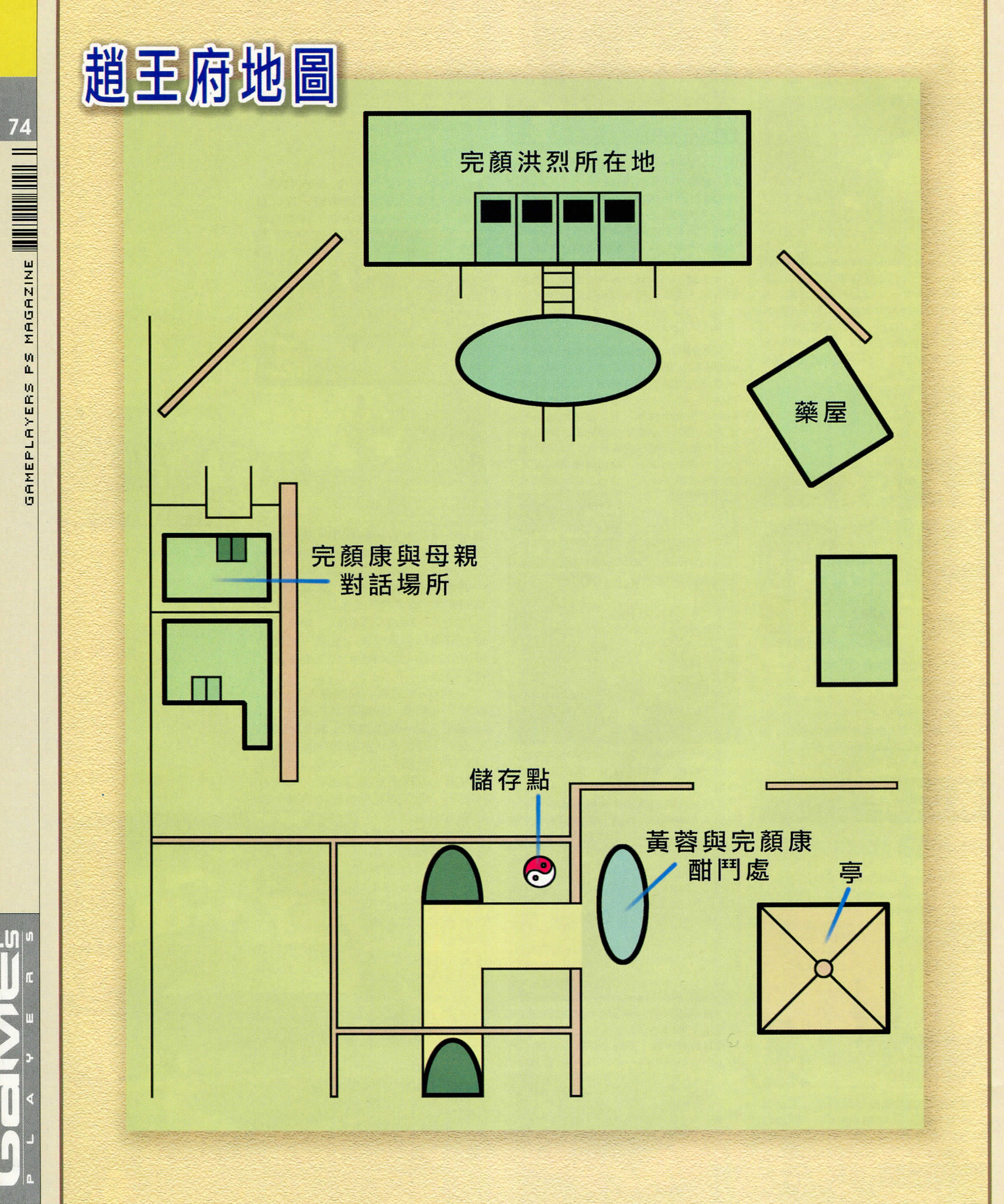




倒是小翠已被賣到杭州了。到「高昇客棧」上層的「清風房」可找到穆易父女，再走上城西，在「當（押）鋪」處可購得不少有用的物品（購得特殊物品「藥書」後，把「藥書」交予藥店前的那人）。待走出了樹林，郭王二人重行至石橋的涼亭上，王處一查問了郭靖的武功，並著他於晚上到「天一棧」找他。

回到燕京城東，郭靖在「天一棧」休息了一整夜，但卻不見王處一，忽地猛見王處一搖晃進來，原來他在趙王府中了毒沙掌。郭靖當下就到城西藥店購買血竭、田七、沒藥及熊膽四種解藥，可是仍是撲了個空。郭無奈折返天一棧，卻見到黃蓉的字條；郭靖依言來到湖邊，眼前的黃蓉哪裡是個衣衫襤褸的小叫化（乞丐）？原來黃蓉一直也是女扮男裝，得到了小妮子加入，靖蓉二人便向趙王府進發。



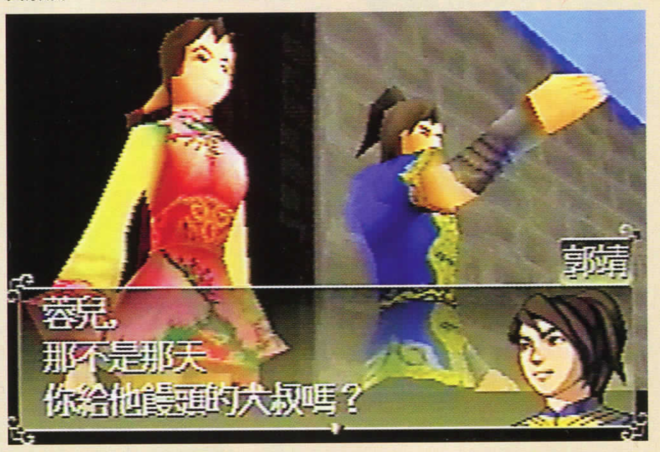

趙王府地圖
完顏洪烈所在地
藥屋
完顏康與母親
對話場所
儲存點
黃蓉與完顏康
酣鬥處
亭



第三章

宜興大盜

甫入宜興，靖蓉二人重遇張家村口的那位算命先生，算命先生推算靖蓉二人鴛譜難偕‧‧‧‧鎮上一片蕭條，戶戶緊閉，看來此鎮確有大事發生。在小鎮深處船主的家中，二人會再遇曾獲郭靖贈予「藥書」的那人，原來最近一群海盜來到宜興，害得鎮上人了心惶惶。靖蓉二人往鎮外走（在儲存點往小巷深處走），但見一名頭上長有三瘤的怪男從鏢局擄著一小孩出來，看來這與甚麼有著重大瓜葛。靖蓉二人看不過眼，便和這侯通海打了起來。侯通海的武功不太強，二人只消以內功及外功攻擊便可把其解決。





王府風波

在進入趙王府前，不若先為黃蓉整理一下裝備。在王府門牆外靖蓉二人施展輕功，待得進入王府，二人在左上方房間外聽得完顏康與母親的對話，原來完顏康已把穆易父女關了起來‧‧‧‧王府內有不少寶箱，在最上方的大殿上，靖蓉二人窺見完顏洪烈與眾人的對話，看來殿上也集結了不少高手。忽地完顏康的母親走了出來，黃蓉硬要一看王妃的模樣，郭靖執拗不過，兩人只得分頭行事。

郭靖在「藥室」處找得血竭、田七、沒藥三種解藥，待走近中央的大藥甕之際，忽然地面塌了下來，並有一條大紅蛇



向郭靖猛撲過來。大紅蛇的力量不大，單以流星箭攻擊已可從容應付。既殺得大蛇復又取得最後解藥，郭靖遂欲找尋黃蓉一同歸去。在涼亭處但見黃蓉正在酣鬥，可惜仍不是完顏康的對手；正當靖康二人對峙之際，梅超風再出現，眼看郭靖正要被猛下毒手之際，黃蓉情急騙說父親黃藥師將至，終把梅超風智退了。

鐵血丹心

待得梅超風走後，梁子翁匆匆走來，向完顏康稟報穆易父女已逃脫出來。靖蓉



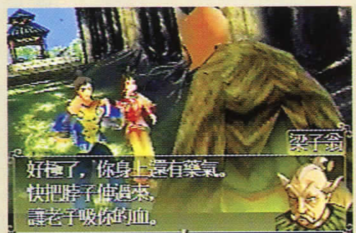


二人先回天一棧，待把解藥交予王處一，兩人復又動身前往樹林追截完顏康。二人來到樹林盡頭，遠盼在石橋上的穆易父女及完顏康等人，但卻發現一個驚人秘密‧‧‧‧穆易原來就是楊鐵心，亦即完顏康的生父，然而完顏康不認生父，楊鐵心見事情鬧大，為免禍及他人，夫婦二人雙雙畢命於此。把楊氏夫婦殮葬後，郭靖終見到丘處機，並從他口中得知一己身世‧‧‧‧





十八年前的風雪夜，丘處機正與金兵苦鬥，幸得郭嘯天及楊鐵心義助方可脫險。然而，此舉卻累得郭楊兩家遭金兵殺害，丘處機為報二人之恩，決意覓得兩位故人的遺腹子；後來，丘又與江南七怪相遇，二人武功只在伯仲間，是以雙方協定分別找尋郭楊兩家的後代，並把一己武藝傾囊相授，好讓雙方徒兒在十八年後一決高下‧‧‧‧郭靖終得悉殺父仇人為段天德，丘處機及王處一當下傳授了「天罡北鬥陣」。兩人往張家口村方向走，卻在樹林中遇上梁子翁，看來他正為蛇血被郭靖渴去而大動肝火。梁子翁的內功也非等閒，最佳的應付方法是以黃蓉的輕功及郭靖的外功相互配合。待得進入張家口村，靖蓉二人先投棧休息了一夜，翌日兩人在馬市老板的家中見過老板後，便往宜興去。



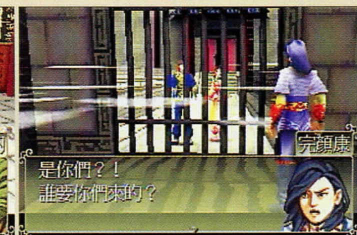
放過了侯通海，靖蓉二人走進鏢局內，總鏢頭謝過了二人救命之恩。之後，靖蓉二人進入土地廟，此時卻蹝上了大強。回到鎮內，靖蓉可先投棧休息，此時鎮上的店舖已重開，不妨到處逛逛。在程府（小鎮深處最大的門弟）門前碰上了一名老叫化，看見他饞嘴的樣子，原來他正是人稱「北丐」的洪七公。











見龍在田

為了好讓七公傳授武功予郭靖，黃蓉在船主家中弄了一道「叫化雞」，然後往鎮外走去。七公嗅了香味便搶上前來，為兌現承諾，七公當下便教了郭靖一套「降龍十八掌」。留意這時會以小遊戲形式進

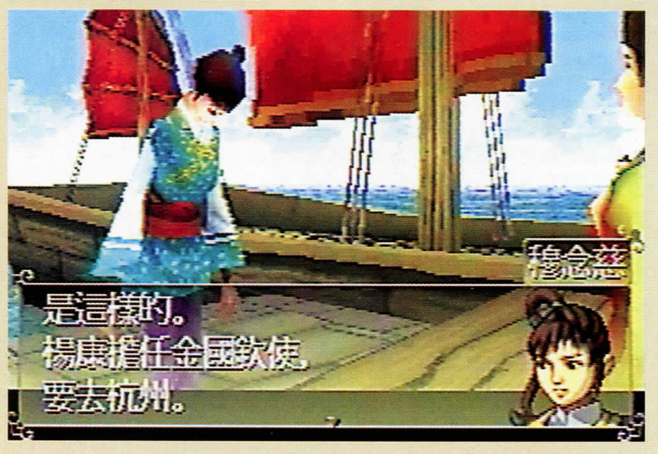


行，玩者須在限時內以氣勁折斷眼前一棵大樹。按◯掣後畫面上的「氣糟」便開始累積，留意「力糟」數值在八十以上便可放手，這樣一來，大樹很快便會給折斷了。待得靖蓉二人分別習得「降龍十八掌」及「逍遙遊」，驀地一名神秘男子聯同一白衣女子前來，原來他正是「西毒」歐陽鋒的姪兒，看來這歐陽克似乎垂涎黃蓉的美色。得知來「西毒」到中原，七公也得在江湖打聽一下。

太湖歸雲

整頓好一切行裝後，靖蓉二人走往碼頭，忽見空中有兩頭巨鵰，原來是華箏所飼養的小雙鵰，現已長得這麼大了。碼頭來了一艘船，其中一名少女徐徐下船，但見卻是穆念慈！原來楊康（完顏康）遭人擄去「歸雲莊」，恰巧靖蓉二人也要到杭州去，是以二人順道乘船往「歸雲莊」駛去‧‧‧‧

沿途兩人談談說說，不一會已抵達「歸雲莊」，在兩儀八卦機關前可透過左右按鈕來改變「道路」。玩者不妨按四次「右」（或五次「左」），便可拼出一條通



往大廳的道路。在大廳內，郭靖更會得馬鈺道長；從廳內擺設看來，黃蓉倒覺與自家桃花島有幾分相似‧‧‧‧待馬鈺走後，陸乘風莊主便會向靖蓉二人引見有「鐵掌水上飄」之稱的裘千仞。從裘的口中得知，金兵即將大舉侵宋，聽他侃侃而談，倒像是倒戈投金似的。黃蓉聽罷不禁斥責裘的



厚顏無恥，盛怒的裘千仞遂撲向黃蓉猛擊下去。說也奇怪，裘的武功稀鬆平常得很，黃蓉只消不斷施以內功「狂風絕技」便可把裘擊退。

桃花島主

待得裘千仞這老頭兒走後，陸莊主兀自啄磨裘的武功。靖蓉二人此時可於莊內自由活動。在大廳後有一條道路通往鐵牢，二人在此處可找到完顏康及一名武官，雖然郭靖很想救出完顏康，但康卻似



乎冥頑不靈‧‧‧‧二人無奈回到大廳，卻見梅超風正與陸莊主在一起，原來梅正是陸的師姐。梅超風不意遇上郭靖也是一征，但隨即便向郭猛撲過來‧‧‧‧



一如以往，梅超風的內功仍舊利害，然而郭靖只消以輕功應付便可從容解決（在末段不妨以降龍十八掌招呼招呼）。

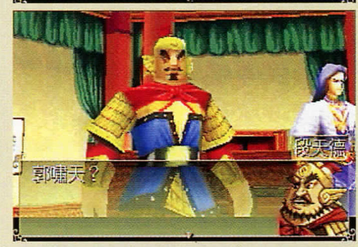
雖然擊退強敵，但郭靖仍不慎中毒‧‧‧‧驀地江南七怪施展妙手空空，便從梅身上取得解藥。正當七怪與梅超風對峙之際，猛見樑上倒立一人，原來正是黃藥師到來。黃藥師見女兒偏坦郭靖，不禁心中有氣，為阻止爹爹出手擊殺郭靖，黃蓉便獨個兒離開。

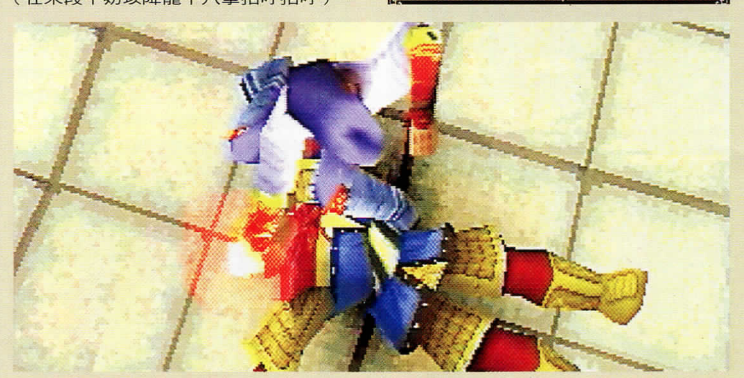


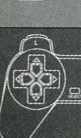
不共戴天

黃藥師逕自走後，陸莊主命人放了完顏康，原來隨康同行的武官正是段天德；得悉殺父仇人終於現身，郭遂問莊主借了後堂一用‧‧‧‧段天德得悉郭靖是郭嘯天的後人，只嚇得渾身顫震，並指元兇其實是完顏洪烈，一切皆由他垂涎包惜弱美色而起‧‧‧‧未待說完，完顏康驀地躍起，並把段擊殺了。當下完顏康改喚「楊康」，並與郭靖結義為兄弟，之後二人便往燕京去尋找完顏洪烈。





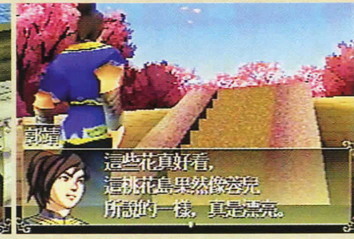












程家小姐

靖康二人回到宜興，在悅來客棧的「落花」廳可找到穆念慈，並得悉完顏洪烈可能正在杭州，郭靖心想此時不若先找到黃蓉再說，是以靖康二人便分道揚鑣，並相約在杭州再會。在程府門前得悉程家大小姐被一班白衣女郎所擄去····由於在鎮上也找獲不果，各位不妨走出鎮外看看；在土地廟內，但見一



群少女倒在地上，原來把她們擄去的正是那個歐陽克。驀地三名白衣少女現身，並向郭靖猛撲下去····

三名白衣少女主要是以輕功及內功攻擊為主，各位可根據其特性作相應攻擊；當然，各位亦可以降龍十八掌硬攻之。待把白衣少女收拾後，歐陽克便會帶同她們逕自離開，程遙迦亦會謝過郭靖。





碼頭惡戰

回到鎮上，可先儲存進度及整理裝備，復走到鎮外，卻見總鏢頭的兒子失蹤了。既然在鎮上四處找不著，不若到碼頭一看，在碼頭上忽見一雙鵰兒飛過，原來卻是黃蓉送來書信。得悉黃蓉在桃花島上，郭靖當然欲往島上找她。正當郭詢問船主有否見過總鏢頭兒子之





時，猛見船旗上巍然站著兩人，卻是侯通海與沙通天。

原來擄去總鏢頭兒子的正是侯通海與沙通天，由於侯通海曾敗於郭靖手上，故特意找來師兄助拳，侯沙二人一見郭靖便不由分說撲下來。侯沙二人主要是以內功攻擊為主，故各位在這場戰役中亦不妨以輕功作主力攻擊。待把侯沙二人收拾後，小孩便會謝過郭靖。救命之恩。同時郭靖亦會登上船上，著船主駛往桃花島，展開屢遇奇逢的桃花島之行····



第四章

桃花島上

海濤起伏，不一會船隻已駛近桃花島水域，但見周遭桃花花瓣處處紛飛····甫抵達島上，各位可先儲存進度。沿梯子往上走，但見面前一條迂迴小道，入內便是島的西南部。大道上有十二宮格，每格上皆有文字；每行三格，合共四行。玩者須在每行各踩一字前進，以完成三款四字菜



名，其答案分別是「叫化子雞」、「北京烤鴨」及「糖醋黃魚」，每併出一款菜名，郭靖也可上前開啟寶箱(至於另一邊十二宮格的答案分別是「梅菜扣肉」、「青椒肉絲」及「麻婆豆腐」)。待得開啟所有寶箱後，郭靖便往另一出口逕自離去。

島的東南部又是另一天地，在不遠處有一石墳，郭靖上前揖拜幾下便繼續前進。輾轉走到了東北面，走到石階底部，驀地一陣蕭聲傳來，卻把郭靖聽得百脈賁脹····雖然郭終止住心神，但猛聽得一陣怪叫聲，看來山洞中那人大抵是受不了蕭聲，郭靖躍前幫那老人止住心神，但此舉卻似乎惹來黃藥師不滿。









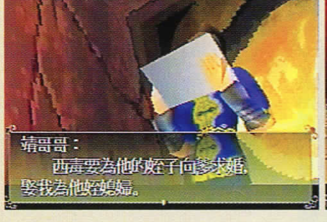






九陰真經

那老人謝過了郭靖，原來那人叫周伯通，二人談說間地驀地洞外的巨石放下‥‥這時各位大可先行儲存進度，待得天色轉夜／明就自有僕人把飯菜送來，而每次用膳時周伯通也會對郭靖訴說昔日武林佚事(期間周會問郭可否想過結為義兄義弟，請選答「是」）。大家須留心當中細節，蓋因周伯通每每也詢問適才對話的內容。待得習成了「空明拳」後，周伯通無意間在郭靖身上找到了《九陰真經》的下卷‥‥





一天，郭靖從捧送來的飯菜中得到黃蓉的書信，得悉歐陽鋒已帶同其姪兒歐陽克到來桃花島‥‥郭靖大急，奈何岩石仍是絲毫不動，周伯通遂教曉郭靖背誦心法，而郭亦因而習成「九陰真(神)功」。(這時各位緊記儲存進度）



東邪西毒

走出岩洞，郭靖沿路折返，走到島上西南部大道的盡頭，打開了石壁，果





見兩名男子與「東邪」黃藥師父女。原來兩名男子分別是「西毒」歐陽鋒與歐陽克，雖然歐陽鋒贈予厚禮，但黃蓉卻似乎不為所動。及後東邪西毒以蕭錚合奏為名，比試內力為實，正當眾人也聽得心神煩亂之際，但見一老叫化站在蕭錚奏聲中，原來卻是七公趕來‥‥眼見歐陽鋒及洪七公正為其姪徒的婚事而爭辯不休，黃藥師遂定下三道題目來決定誰人才可成為桃花島主的快婿。（這時若輸了便會強行終止遊戲）

第一道題目是比試武藝，玩者須牢記「外功」、「內功」及「輕功」三者相生相剋的特性：大家可依據輕功、外功、內功的順序將之擊破。第二道題目是比試音樂，玩者須依據落下的弦音按相應的按鈕(即與一貫音樂節拍遊戲的玩法同出一轍)。至於第三道題目則是比試背書，玩者須按鈕來確定經書中的文字（其答案

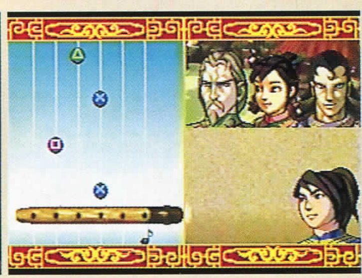


是：「天之道，損有餘而補不足，是故虛勝實，不足勝有餘。」）三道試題目均能通過，靖蓉二人正自欣喜之際，周伯通忽地出現，並推說郭靖早知那經文便是《九陰真經》的下卷，黃藥師怒極把三人趕出桃花島‥‥

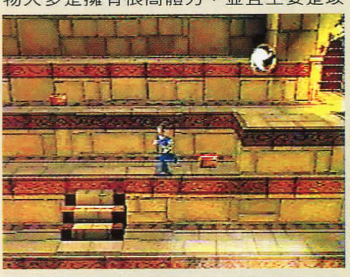
地下秘洞

郭靖悵然回航，途上卻不幸遇上大旋渦，雖然老頑童童心大起躍上鯊魚背逕自離去，奈何郭洪二人卻被捲入旋渦





中‥‥待得二人轉醒，卻發現已身處一不知名的島上，此時七公會加入成為同伴，待得儲存進度後，二人便走出洞外四處查看。洞外原來是個大迷宮，當中每扇門扉也可通往不同的地方，而且每扇門扉內也有不同怪物。留意這裡的怪物大多是擁有很高體力，並且主要是以



內功攻擊為主，故各位不妨多以輕功作反擊。

誠如上述，此處的傳送點甚多，在此特意提供一條較短的路線：自儲存點的門扉（左方第四扇門）算起，各位可先往左方第二扇門走，待得收拾內裡怪物毒姑妖後，便往左方第一扇門走（內有天蛇），復又走往左方第一扇門（內有三面鳥）；之後再往左方第二扇門走(內有三面鳥)，最後便可在右端的門扉內找得樹妖。基本上，樹妖是以內功攻擊為主，但在後期卻往往以輕功為主，各位須以相對屬性攻擊應付。待得把樹妖收拾後，郭洪二人在最右方的門扉找得一地洞入口，在洞內的壁上更發現刻有《九陰真經》的經文！由於七公深覺此地不宜久留，二人便立刻往出口走去。幸而在地洞碼頭找得一艘船，郭洪二人就這樣駛往杭州去‥‥





第五章

牛家村再聚

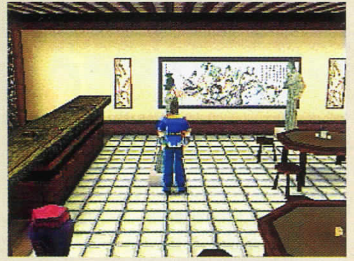
郭洪二人回到杭州，郭靖想起與義弟楊康曾相約在此相會，而七公亦有要事須先行回到桃花島上。拜別了師父後，郭靖





在「西滿樓」上會遇上楊康，但卻見康渴得醉醺醺，對郭並未理會。往橋邊走到鎮的另一端，郭靖可遇上靈智上人、歐陽克、與及楊康等人，雖然明明眼見他們進入酒樓及賭場，但郭入內時卻不見其蹤跡‥‥在華興客棧「牡丹」廳內有一女子傳話，一位公子現正於牛家村內等候郭靖‥‥

走出了杭州城鎮，在草原上往左方走便可到達牛家村。村內但見一片蕭條，郭靖逕自前往村內的「曲三酒樓」，內裡只見一男一女兩尊石像，哪裡卻有楊兄弟的



影子？此時只要把兩尊石像面向面(男右女左)放在地面的兩儀太極符號上，牆上的壁畫便會打開，秘道內的不是楊康，卻是郭靖連日來魂牽夢縈的黃蓉！

認賊作父

靖蓉二人談說間也認為賭場內必有秘道，回到杭州城，二人先投棧休息，待到晚上兩人便夜潛入賭場。在牆上有一對聯：「琴瑟琵琶，魑魅魍魎」，各位以「琴瑟琵琶」中八個「王」字、「魑魅魍魎」中四個「鬼」把此聯頷解析，並於九宮格中輸入正確密碼（左「八」右「四」），果見壁畫中暗藏秘道。











沿秘道往右走，靖蓉二人在秘室門前聽得完顏洪烈、歐陽鋒叔姪、靈智上人及裘千仞的聲音，而且郭靖更聽得楊康的聲音，心中不禁納罕：難道楊兄弟捨不下榮華富貴，甘心認賊作父嗎？靖蓉二人得悉眾人的詭計也是矍然一驚，為了比他們早一步奪取《武穆遺書》，二人便當即前往那洞前植有二樹為記的「杭州山洞」。



密室療傷

在城外的左上方有一洞穴的兩旁植有二棵大樹，但該山洞卻被封住了。靖蓉二人往右旁大樹一看，果見樹中藏有機關，二人一同扭動機關，洞口亦應聲而開。山洞內面積很少，在深處可覓得一書盒(綠色那點光），靖蓉二人正自欣喜取得《武穆遺書》之際，卻見盒中空空如也‥‥兩人甫步出山洞，猛見完顏洪烈及歐陽鋒等人早已在等待。驀地遇見殺父仇人，郭靖正欲上前手仞仇人之際，歐陽鋒卻已搶上幾步，向郭靖猛攻過來。



與西毒的武功相比，郭靖自是瞠乎其後，加上劇情所限，大家還是省回那些回復藥草，乖乖地嚐嚐老毒物的「蛤蟆功」罷！由於受到蛤蟆功所創，郭靖受傷委實非輕，驀地江南七怪趕來，與黃蓉商量後遂決定讓靖蓉二人往牛家村「曲三酒樓」的密室內療傷，而七怪則趕往桃花島找黃老邪幫靖療傷。七日匆匆過去，眼見郭靖無甚起色，復又未見老爹前來，焦急的黃蓉遂獨自出外探個究竟‥‥回到杭州城，黃蓉在碼頭上得到一神秘老人指示，因而習得「體真止」（可助同伴恢復內力）。待得回到牛家村密室，黃蓉終助郭靖打通了穴道，二人遂繼續展開尋找《武穆遺書》之旅。

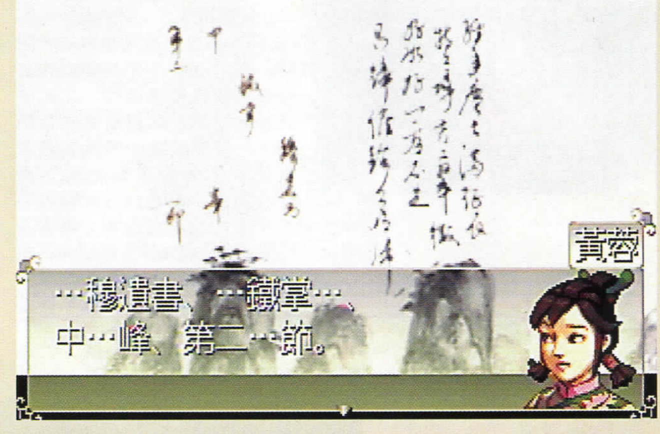


靈智上人

靖蓉二人剛步出牛家村，便遇見裘千仞這老頭，瞧他胡扯吹牛的模樣，黃蓉忍不住便與他打了起來。一如以往，黃蓉只消不斷以狂風絕技攻擊已足可取勝。郭靖待要問他楊康在哪兒，卻又被裘蒙混逃脫了。在杭州城內，靖蓉二人先在華興投棧休息，待到了晚上，二人再次潛入賭場，不意卻遇上靈智上人‥‥靈智上人的身邊有兩名金兵助拳，論武功，靈智上人雖遠比不上老毒物，但他的「大手印」卻懂得吸取對手的內功，是以在這場戰役中靖蓉二人也須儘量以輕功及內功交替應戰。

幾經艱苦，靖蓉二人始擊敗靈智上人，並得悉完顏洪烈在「煙雨樓」。之後，兩人在賭場密室內得到一幅山水畫。待得步出賭場，來到橋邊時天空驀地下起傾盆大雨，兩人衣履盡濕，故只好先行折回西滿酒樓避雨。因天雨關係，畫紙破損，但卻見畫中依稀多了幾行字，原來卻見《武穆遺書》竟就藏於鐵掌山上‥‥<未完待續>

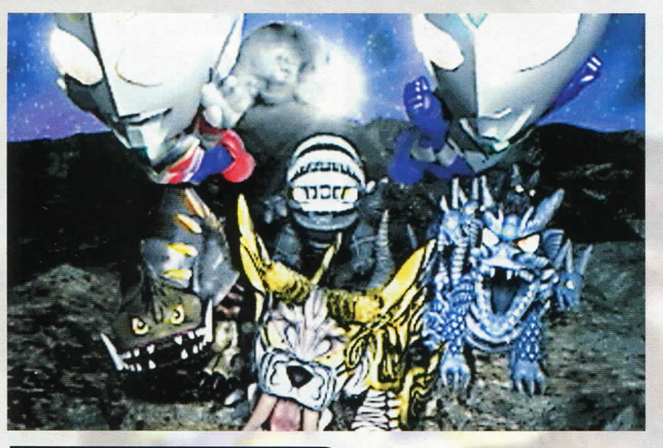






**次回預告：
鐵掌峰上見
武穆 華山之
巔論英雄**





前文題要：上回講到地球出現了宇宙怪物，怪物神出鬼沒我夢與烈為了找牠出來，於是烈偽裝成一家公司的職員在街到上遊蕩，最後終於成功將敵人消滅。但同時宇宙怪物亦不適應地球的環境而狂性暴發，我夢幾經辛苦下終於將牠擊敗並把牠送回宇宙中。

生產商：	BANPRESTO
售價：	6800 日圓
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	3-9BLOCK
發售日：	發售中

PS／RPG／對應 DUAL SHOCK

SUPER HERO 作戰達爾達魯之野望

地球之洗滌

TEXT：咸旦仔

外星碎片



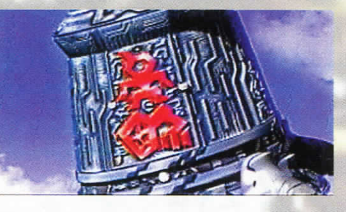
將宇宙怪物送回宇宙後，我夢回到XIG基地向石室艦長報告完事件的經過後便回房間休息。我夢離開後千葉參謀便與石室艦長討論有關我夢的事，石室艦長認為我夢是一個可做之材，而且他在科學研究方面更是一名天才的科學家，因此才會對他如此寬鬆的。另一方面，我夢回到房間後敦子亦到來探望他，就在此時我夢的通信器響起來，在橫濱有一顆不明巨石從天而降，於是我夢與烈立即前往現場查看。來到現場，就在我夢與烈向封鎖現場的GUARD工作人員查詢有關資料的時候，班達傑拉（ハンターキラー）和摸基摸基（ムチムチ）再次出現，烈和我夢二話不說立即變身與牠們戰鬥。

今次班達傑拉和摸基摸基的能力會比上一次有一定幅度的提升，因此今次的戰鬥會比上一次艱辛的。雖然如此不過要戰勝牠亦不是沒可能的，只要先將兩名美拉古拿（ミラクラー）擊倒，跟著再將集中攻擊摸基摸基將牠消滅後，餘下的班達傑拉便任你魚肉了。消滅牠們後我夢和烈便決定先將巨石運送到GUARD基地，而此時藤宮亦來到現場，並對我夢說以他現時的力量並未能足以對付將來的敵人，而且他亦未能完全將佳亞的力量釋放出來，說罷便離開了。





天界

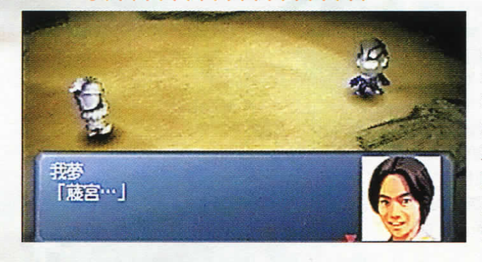


我夢和烈二人來到東京灣的GUARD基地，這裡是地球防衛的中樞，XIG的所有情報和資料都是在這裡提供的。二人來到基地後馬上為巨石進行各種測試，在測試途中我夢竟發現在日本上空的天氣出現了異象，於是立即通知石室艦長。當梶尾來到現場發現日本上空有一股奇怪的漩渦正不斷結集，我夢與石室艦長相議後決定向漩渦中心發動攻擊，希望能將其打散。梶尾接到指示後立即向漩渦中心攻擊，果然如我夢所想攻擊中心後便將漩渦打散。就在漩渦散開後發現原來這是由一隻名叫「天界」的怪物做成的，而就在這時天界再次集結另度旋風並向市鎮發動攻擊，我夢和烈見狀立即變身與牠戰鬥。今次的對手天界雖然其攻擊力不算太強，但大家要小心其「台風發生」的集體攻擊。天界是屬於金屬性的，因此對牠使用土屬性的攻擊相當有效。

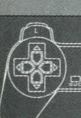




亞古魯之秘



回到基地後我夢對今天所發生的事有點悶悶不樂，最後經石室艦長開解後心情亦開始平伏下來。休息過後我夢再回到指揮中心，這時XIG電腦再次發出警報，在東經138、北緯36發現金屬生物反應，石室艦長立即派出戰鬥部隊迎戰。就在戰鬥部隊與金屬生物亞柏迪（アパテー）的戰鬥之時，超人亞古魯再次出現並與亞柏迪戰鬥起來。這時超人亞古魯會轉由玩者操作，雖然超人亞古魯的能力不算太強，不過已經足以對付亞柏迪，亞柏迪屬於火屬性的，因此對牠使用水屬性的攻擊相當有效的。戰勝後附傷的藤宮回想起四年前國際工學研究所，藤宮與稻森正在進



行一項預測地球未來的研究，就在眾人以為成功的時候，電腦突然出現故障藤宮更被火花擊傷。而這時電腦出現了一段文字，意思是地球的未來將會被人類不斷破壞而招致破滅，藤宮想了一會便想出一個想法，人類就是使地球毀滅的罪魁禍首，只有將破壞環境生態的物品消除方可解除破滅的危機，於是要求議長能借出柏魯狼嘉拉莫斯（プロノーンカラモス）的設施助他研究。

地球之心



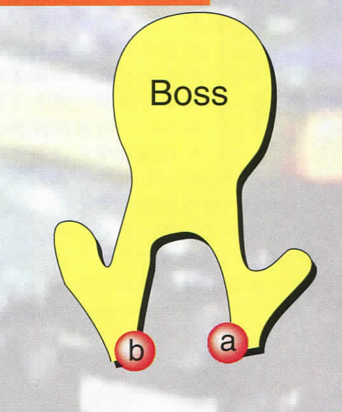
回到現實我夢和烈準備到柏魯狼嘉拉莫斯（プロノーンカラモス）調查，柏魯狼嘉拉莫斯建於森林中，因此要到那裡必先穿越前方森林。森林的路線看次非常複雜，但其實經過所有分叉路最後都能到達目的地。而森林內的敵人能力不算太高，大家不妨在這裡儲儲LEVEL。穿越森林來到柏魯狼嘉拉莫斯，入內後在左面盡頭的房間中發現稻森博士，二人與稻森交談中得知原來稻森是藤宮的戀人。於三年前在研究所中，藤宮不斷尋找令地球自然回復的方法中發覺地球是有意志的，而且擁有自動回復能力。起初她亦對藤宮的說話半信半疑，後來有一天藤宮對她說他經過研究後終於找到答案了，地球的回復能力正因為人類不斷破壞生態而減弱，他為了保護地球因此要阻止所有破壞地球生態的事情又或者將其消滅，稻森感到非常驚慌並與他爭執起來，就在此時研究所突然發生劇烈震盪，而這次震盪是由藤宮分析的地球之意志所引發的，接著藤宮便被一團藍光包圍後便消失了，之後亦再找不到藤宮的消息了。

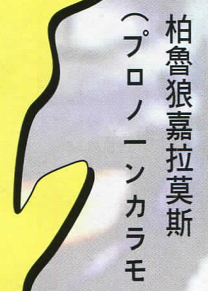
可取得之道具

1.土魂の力
2.燃ゆる心

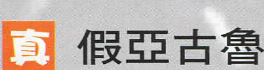








柏魯狼嘉拉莫斯（プロノーンカラモス）



真 假亞古魯



鏡頭一轉來到當年藤宮被藍光包圍的研究所中，藤宮再次出現並希望超人亞古魯能助他保護地球，接著便跳進當年超人亞古魯出現的坑洞內。這時研究所再次振動起來，在房中與我夢交談中的稻森不慎被因為振動而掉下來的書本擊中暈倒，我夢發覺事情有點不對勁，於是立即出外調查。當我夢走到研究所外發現有兩個超人亞古魯，由於我夢無法分別誰是藤宮因而未感出手相助，而這時兩個超人亞古魯亦戰鬥起來。此時亦會在次轉由玩者操作戰鬥，而玩者所操控的便是藤宮。今次的戰鬥可說是非常艱辛，因為雙方的能力基本上是一樣的，所以普通攻擊對假亞古魯（ニセアグル）是起不了多大作用，要戰勝牠最好多些用木屬性的攻擊。戰勝後我夢上前希望藤宮能加入，但藤宮對我夢行為非常不滿，因為他認為不可違背地球本身的意願，就在二人爭論之時，提隊長見我夢很久還沒有回來因此到來查看，我夢看見提隊長的到來於是便跟隨他返回基地。





腹背受敵



回到基地後烈因有要事而暫時離開，我夢便自行到指揮中心匯報今次行動，就在此時XIG電腦探測到正有一個不明天體進入了地球軌跡範圍並於98小時後進入地球公轉軌道，不過不明天體暫時並未會令地球做成威脅。而這時接到GURAD的通訊，他們分析了近期怪獸出現的事件預測到怪獸將會出現的地點，大家看見銀幕所顯示的地點都感到非常驚訝，竟然將會有那麼多怪獸出現而且還遍佈全日本，而最有機會出現地點應該在美寶山。取得有關資料後，我夢主動要求到現場調查。我夢乘坐EX戰機來到美寶山，將怪獸資料傳送回機地後便決定到山上找尋藤宮，這時

亦會再次轉由玩者操作。

而今次美寶山的路線並不算複雜，玩者只要穿過山腳的森林後再行一段山路便可到達山頂。在山頂果然遇上藤宮，原來今次怪獸的事件真是由他做成的，更對我夢說如果他不是幫手就不要阻礙他，如果誰阻礙他的話就會將他擊倒說罷便離開了。藤宮離開後我夢接到基地的通訊，在民居中有怪獸出現任何攻擊都對牠無效。我夢經過分析後發現怪獸體內有熱核融合反應，而且反應更不斷增加，如果就此將牠消滅的話牠體內的能量便會釋放出來，這樣將會做成重大的禍害。而這時電腦亦探測到天體突然改變軌道，並於72分鐘後直擊向東京。最後我夢想出唯一能對付牠們的方法，就是利用地上怪獸體內的熱核融合力量令天體的軌跡改變，而此方法須要引擎體將力量引導擊向天體，不過一不小心引導體亦會有生命危險的。我夢不忍看到市民痛苦，於是變身成超人佳亞準備將怪獸的力量轉移，就在此時藤宮亦變身成超人亞古魯前來協助，最後合二人之力終於將天體脫離軌跡並將怪獸送離地球。



天之影對地之光



鏡頭一轉來到市廣場，新聞報導員玲子正在報導有剛才所發生的事，並非常感謝二位超人的幫助。我夢回到基地後仍然苦惱為何藤宮要不斷令怪獸出現，此時變身器感應到有超人的能量反應，用電腦搜查後發現有人進入了指揮中心，於是我夢便立即到指揮中心查看。來到後發現眾人亦已到來，但因入侵者將指揮中心的門鎖上而無法入內，而就在此時基地內的電力突然停了，有見及此石室艦長立委指派敦子和佐治（ジョジー）到反脈衝增幅裝置（リパルサーリフト）將後備電源開啟。另一方面我夢變身成超人佳亞進入被鎖上的指揮中心內，入內後果然發現藤宮，原來一切都是他做的，他還打算借助怪獸的力量將破壞地球的人類消滅，更說到如果我夢繼續堅持自己的想法的話，我夢就是他的敵人，接著便變身成超人亞古魯。這時烈亦從通風口爬進來，超人亞古魯見到烈便離開，超人佳亞立即追捕，我夢為了改變他這種錯誤想法，唯有與超人亞古魯一戰。今次的對手是超人亞古魯，無疑他的各種能力都比超人佳亞強，不過也不是毫無勝算的，由於超人亞古魯是屬於水屬性的，因此只以要火屬性的攻擊來對付他是最有效。亦因為超人亞古魯的攻擊力相當強勁，所以大家要小心留意佳亞的HP值，在降至百多點是要盡快使用回復道具。戰後雙方亦沒有死去，雖然藤宮打敗了，但他依然執意其所作的行徑，並會繼續進行他的計劃。





驅逐

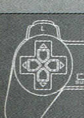


回到基地，我夢來到指揮中心後便收到GUARD的通訊，稻森博士所研製的搖遠控制怪戰裝置已經接近完成佳段，為了進一步了解此裝置，於是我夢便出發到GUARD基地。來到GUARD基地，我夢從稻森博士口中了解過裝置後，我夢便轉換話題問她有否藤宮的消息，但她卻守口如瓶，我夢亦只好返回XIG基地。回到基地後，我夢便返回指揮中心報告有關搖遠控制怪戰裝置，來到指揮中心大家正在開會討論有關內奸之事，大家都一致認為我夢的嫌疑最大，因為他曾多次與藤宮私下約會，我夢無言已對最後眾人決定先命他暫停職務並即日離開XIG基地。當我夢離開後石室艦長便指派烈原路監視我夢，以便找出藤宮的下落。我夢收拾行裝後便到機場乘坐飛機離開，我夢離開後來到山上找尋藤宮下落，來到藤宮的房間後烈亦同時趕到，就在此時基地有通訊到來，指早前捉回GUARD基地進行研究的怪獸出現暴走，而稻森博士亦和其研究成功的搖遠控制怪獸裝置一同失蹤，眾人懷疑今次怪獸出現暴走是稻森博士所做的。接著烈將稻森博士之前向XIG提議的報告書交給我夢，報告的內容是關改善地球環境以及保護環境的各種建議，我夢看見內裡的內容後發覺非常奇怪，於是便決定到後城山找尋稻森。來到後城山山腳便發覺稻森博士已利用搖遠控制將怪獸操控到來，二人見事態嚴重於是立即上山找尋他。這時將會轉由玩者操作，山路共分兩個地段右面是後城山、左面則是寶永山，而今次玩者先從右面上後城山。來到山腰我夢終於找到稻森博士，原來稻森博士在不斷研究時開始發現到人類的進化急劇得令人恐怖，如果再這樣下去的話地球將被人類的先進所毀滅。就在對話期間操控怪獸裝置突然失靈並將稻森博士擊暈，於是二人立即變身與怪獸戰鬥。今次的對手是在遊戲初期已經戰鬥過的哥美斯（ゴメノス），牠的能力基本上與上一次戰鬥時沒多大分別，以二人現時的力量相信非常輕易便可將牠擊倒。戰勝後藤宮再次出現，稻森博士表示非常開心能在臨終前見到藤宮，並將所有研究資料交與藤宮後便離開人世，藤宮看見稻森博士的死去顯得非常傷心。眾人回到稻森博士的屍首時藤宮已離開了，我夢對今次的事件感到非常傷感，之後更一個人離開了。









執意的藤宮

鏡頭一轉來GUARD基地，藤宮突然到來並將所有阻擋他的GUARD隊員擊殺，另一邊XIG基地亦收到GUARD基地有入侵者的消息，眾人在錄影帶中得知入侵者就是藤宮，而他更將基地一直已來所收集的異常現象資料偷走，這些資料全是受破滅招來體影響而甦醒過來的怪獸躲藏之位置。在市內我夢、烈和田尾正在相討有關超人亞古魯的事和藤宮為何要令怪獸暴走，就在這時烈發現玲子一直跟蹤著他們，玲子被發現後便將她遇見藤宮的始末和再想見一此他的事告知。就在此時藤宮竟變身成超人亞古魯在寶永山出現，石室艦長立即派出XIG戰機到場，當超人亞古魯被XIG戰機擊中後便消失了。我夢得知藤宮消失的事件後便決定到寶永山找尋他。今次的行動是要通往寶永山山頂，首先玩者須要先穿越途中的森林，森林的路線雖然比較長，但其實路線非常簡單，當穿越森林來到山腰時，二人遇上一班同樣是找尋藤宮的敵人，但這班怕死的傢伙被烈一嚇便害怕得東奔西跑，我夢恐怕藤宮有危險希望能盡快找出他。來到山頂二人終於找到藤宮，在交談間藤宮突然暈到，於是眾人便將他送往秩父湯之沢病院(秩父湯ノ沢病院)。來到病院安頓好藤宮後，我夢便到醫生處了解藤宮的病情，而這時亦會轉由玩者操作，因為醫院內有許多不同種類的回復道具，所以大家可就此在醫院走走。找到醫生後得知藤宮的病情不太嚴重，只要好好休息便可。在醫生房外的電視中得知有怪獸出現並造成嚴重破壞，於是立即返回藤宮的病房叮囑玲子照顧藤宮後，我夢便立即變身成超人佳亞到現場加入戰團，而就在此時再有另一隻怪獸出現在醫院附近。藤宮醒來後與玲子交談時表示對我夢作出違反地球本身意志的行徑非常不滿，但玲子卻不太同意他，這時醫院受到怪獸攻擊而產生劇烈震盪，二人就在逃離醫院時遇上一名正在祈求超人出現的小孩，玲子見狀立即叫藤宮快點去吧！藤宮猶豫了片刻後，接著便走出露台變身成超人亞古魯加入戰團。

這次戰鬥的對手又是哥美斯(ゴメノス)，牠的能力相信大家都有一定的認識了，而今次超人亞古魯雖然與XIG戰機一同戰鬥，但XIG戰機的能力相當弱，因此與獨力應戰沒多大分別，不過大家只要多些使用土屬性或火屬性的攻擊便可輕易將牠擊倒。戰勝後便輪到超人佳亞與另一面的哥美斯(ゴメノス)之戰，戰鬥方基本上與之前的一樣。戰勝後就在佳亞準備將牠消滅的時候，突然想起玲子曾說過「殺戮並不能將問題解決的」，於是便將牠救回並命牠返回山中不准再次出來破壞。

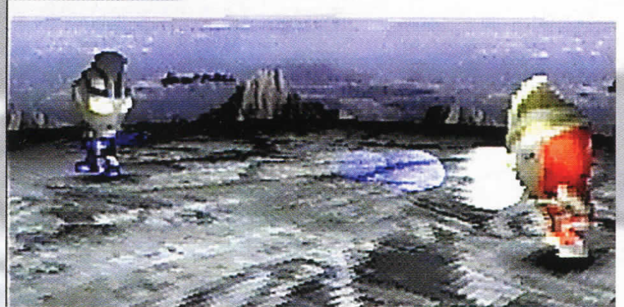




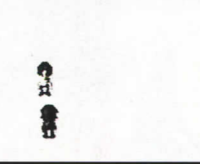




決戰之日



再次返回指揮中心GUARD基地傳來通訊，發現宇宙出現星光扭的現象，眾人都認為須要盡快找我夢回來幫助。來到海灘上玲子正與藤宮交談，藤宮認為人類是地球的細菌，再這樣下去的話只會令地球陷入破滅危機，玲子則認為人類並不是只懂破壞的生物，他們亦有為地球作出不少貢獻，不久我夢和烈亦到來，在交談中我夢和藤宮二人為著各自堅持的想法而爭執起來，最後二人更大打出手，就在此時來捉XIG的隊員亦同時到來藤宮與玲子立即逃走，當眾人追至山上，藤宮就在XIG隊員拔搶擊向自已時立即變身成超人亞古魯與玲子離去。呆在海灘的我夢認為藤宮想毀滅人類來保護地球的想法是錯的，於是變身成超人佳亞與他一戰。就在二人決戰期間，GUARD基地上收到一項緊急報告，發現異空間與地球產生連繫，相信根源的破滅招來體快要直接來到地球上，有見事態嚴重石室艦長決定親身到現場了解情況。回到戰場上，這時將會再次轉由玩者操作，今次的對手是超人亞古魯，由於他是水屬性的關係因此超人佳亞的火屬性攻擊對他傷害不大，大家可多些使樹屬性的攻擊，那麼便可以輕易將他擊倒。經過激烈的一戰，我夢和藤宮雙雙倒下來，之後二人各自被人救起。



破滅招來體



我夢甦醒過來後，石室艦長便將破滅招來體就是利用兩位超人決戰事產生的強大力量來到地球告知，交談後石室艦長便叫他留在這裡好好休息，待傷痊癒才返回基地，說罷便離開了。石室艦長回到基地後再次收到議長的通電，據GUARD基地探測所得破滅招來體很快便會來到地球，事態已到了刻不容緩的時候，於是石室艦長便立即召集所有XIG隊員準備隨時出發阻止破滅招來體進入地球。鏡頭一轉回到我夢處，他休息過後便與基地聯絡，但可惜怎樣也無法與基地聯絡，就在他準備返回基地查看時，在門外遇上藤宮。我夢希望藤宮能與他聯手對付破滅招來體，並將破滅招來體利

LEVEL5 商店

可購得之道具	效果	價格
HP サプライ	HP 回復200點	100
HP サプライ+	HP 回復300點	300
TP サプライ	TP 回復100點	50
TP サプライ+	TP 回復200點	100
天使の羽ばたき	戰鬥不能回復	1000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	痲痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50
STR チャージ	一定時間內STR+10%	300
MEN チャージ	一定時間內MEN+10%	300
可購得之裝備	**效果**	**價格**
練磨の拳	STR+10	1000
三日月の拳	MEN+10	1000
月鏡の守り	VIT+10	1000
強韌な心	GUT+10	1000
筋力のお守り	STR+3	500
素早さのお守り	AGI+3	500
體力のお守り	VIT+3	500
精神力のお守り	MEN+3	500
集中力のお守り	CON+3	500
根性のお守り	GUT+3	500
幸運のお守り	LUK+3	500

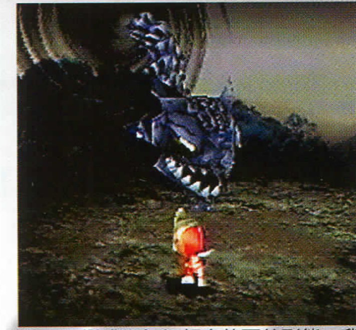




用兩位超人決戰事產生的強大力量來到地球的事告知，藤宮可惜執意他自己的想法，雖然最後藤宮都是不願出戰，但仍然將超人亞古魯的力量交給我夢。我夢吸收了超人亞古魯的力量後立即變身成佳亞V2，與異空間來的破滅招來體決一生死。

今次的對手是遊戲以來最強的破滅招來體他的能力相當高而且攻擊力相當強，雖然超人佳亞增強成佳亞V2，但要戰勝牠也不是一件易事，由於破滅招來體是火屬性的，因此大家盡量多些使用金屬性的攻擊，在戰鬥至第三回合時我夢領略到超人力量的真諦而變身成最終形態的超人佳亞，變身後超人佳亞的力量會大幅提升。

將破滅招來體消滅後我夢得到批准返回基地上，這時指揮中心再次收到GUARD 基地的通訊，得知該處的系統全部被敵人控制，起因是由破滅招來體的金屬殘骸所導致，金屬怪物不斷侵佔GUARD 基地的系統。我夢回到基地換會戰鬥服後便到指揮中心看看，這時大家可先到商店購買一些新裝備。來到指揮中心議長再次有緊急通信，金屬怪物正不斷增



大，更變成一個假超人佳亞的形態，我夢立即變身成超人佳亞出戰。

今次的對手包括假超人佳亞和兩隻阿柏達(アバテー)，雖然假佳亞與超人佳亞擁有相同力量，不過要消滅牠也不是難事。由於超人佳亞對火屬性較弱所以會受到極大的傷害，因此大家最好多些使用水屬性的攻擊來對付牠們。而阿柏達最擅長使用金屬性的電擊刺攻擊，不過牠們的攻擊力並不算強，所以大家可先集中攻擊假佳亞，然後再慢慢對付牠們。

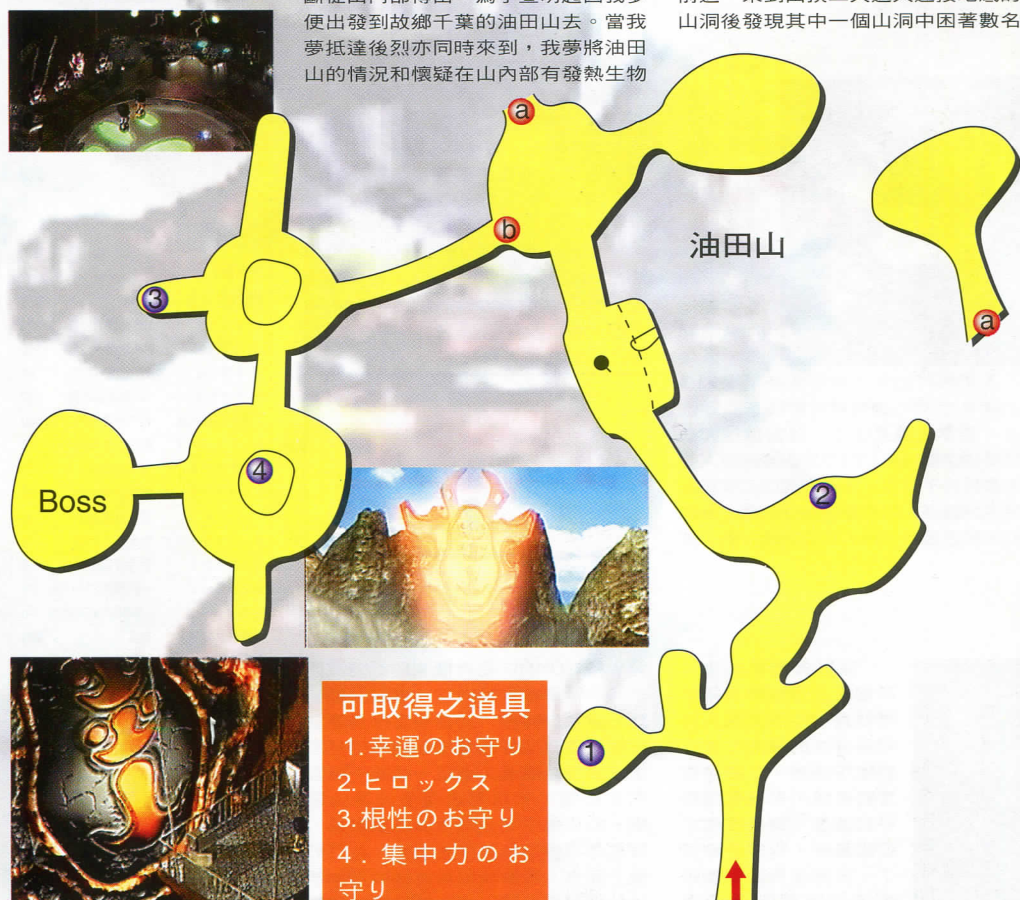
熱波來襲



在油田山上突然出現一股令人難以忍受的熱浪，有很多路經該處的途人都因抵受不了那股熱浪而暈倒。XIG 基地收到此消後立即進行調查，發覺油田山內部有一股強大的熱力不斷從山內部傳出，為了查明起因我夢便出發到故鄉千葉的油田山去。當我夢抵達後烈亦同時來到，我夢將油田山的情況和懷疑在山內部有發熱生物告知後，二人便一同展開調查行動。油田山的山路並不算複雜，穿過森林後沿著山路而上來到分叉點向左邊進發，來到山腰二人遇上一班美拉古拿(ミラクラー)，將牠們消滅後便繼續前進。來到山頂二人進入連接地底的山洞後發現其中一個山洞中困著數名XIG 隊員和市民，將他們救出後繼續往深處進發。來到洞穴最深處，發現熱浪起源點就是埋在石壁內的巨大物體，到處查看後發現在洞穴還有另一種能量反應，跟隨這能量發出方向前行來到一個地下基地，一輪搜查後終於在左下方的房間中找到這件事的主腦朴露達博士(Dr.ボルター)，原來今次的時件全是因為牠們想將遠古時代所遺留下來的炎山掘走之故，朴露達博士恐怕二人會阻礙牠的計劃，於是立即召喚一班手下將二人團團圍住，二人有見及此便立即變身與牠們戰鬥。

雖然被一大班敵人圍住，但其實戰鬥時要對付的就只有朴露達博士(Dr.ボルター)、UFO怪(ユーフォービースト)和兩隻美拉古拿(ミラクラー)，牠們的能力量不算太強，大家在今場戰鬥中最好盡量留力，因為接著下來將會有一場更難的戰鬥。將敵人擊倒後，剛才山洞中的巨大炎山突然活動起來，烈從牠的外形來看估計與之前交戰的天界同樣是遠古時代所遺留下來的東西，烈更發覺到這些遠古時代所遺留下來的東西都是用來平衡地球的溫度以及環境的。我夢和烈恐怕炎山會繼續影響地球天氣的平衡，於是立即變身與牠一戰。

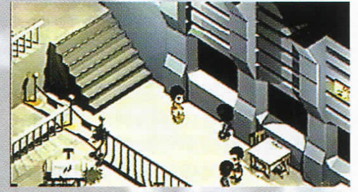
炎山顧名思義是一隻火屬性的怪獸，由於HP 值頗高，要對付牠需要花上一點時間。不過如果玩者在前一戰是留有餘力的話，在今場戰鬥就輕鬆得多了。由於炎山是火屬性的怪獸，因此大家最好多些使用水或金屬性的攻擊。戰鬥過後烈將地球上有一個宇宙犯罪組織，而自己就是一直與牠們對抗的銀河聯邦的宇宙刑事告訴我夢知道。



可取得之道具

1. 幸運のお守り
2. ヒロックス
3. 根性のお守り
4. 集中力のお守り

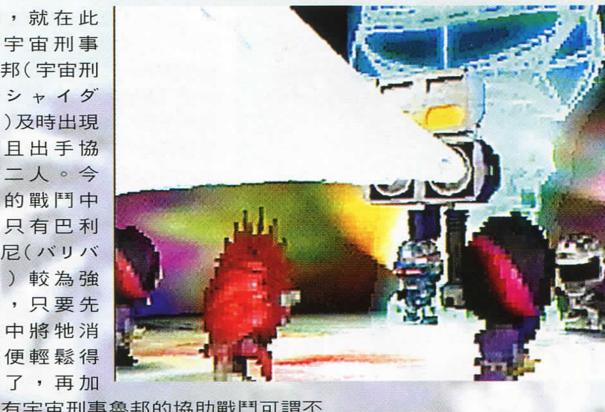
不思議之世界





返回基地後烈因感到肚子餓而先行離去，我夢隨後來到LEVEL3的食堂。與烈會面後二人交談起來，烈對我夢說在地球和宇宙領域內還存在著其他宇宙刑事，其中一人名叫伊賀電，他原是森林警備隊的隊員，後來加入了銀河聯邦成為宇宙刑事的一份子，可是現在卻與他失去聯絡。之後二人來到指揮中心提交之前事件的報告書，這時油田山附近發現強大能量反應，於是石室艦長立即指派二人到該處調查。再次來到油田山，田尾在空中觀察並沒有發現任何古怪跡象，於是我夢和烈便進入山中查察。進入油田山後同樣穿過森林後來分叉路，而今次要調查的是油田山右面的山道，二人沿右方前行來到山腰，發現在這裡有飛船撞毀的痕跡，烈調查過撞毀的痕跡後相信是宇宙刑事的飛船，我立即想到是烈曾提及的伊賀電，烈卻希望不是他，我夢見烈如此擔心，便安慰他幾句並建議先到附的村莊打探。

二人繼續起程來到前方的森林，進入森林遇見二名村民被怪獸襲擊，二人見狀立即上前阻止。今次戰鬥的對手是神官樸(神官ボー)和三隻美拉古拿(ミラクラー)，牠們的能力不算太強，超人佳亞只須用兩次「リキデイター」便可將神官樸擊倒，而三隻美拉古拿只要給牠們每人一記特殊攻擊便可解決。將神官樸擊倒後怪獸巴利巴尼(バリバリ)突然出現並將眾人轉移至不思議空間，超人佳亞和卡邦突然被送到一個完全陌生的地方，一時之間也未能適應使情況變得對相當不利，就在此時宇宙刑事魯邦(宇宙刑事シャイダー)及時出現並且出手協助二人。今次的戰鬥中就只有巴利巴尼(バリバリ)較為強勁，只要先集中將牠消滅便輕鬆得多了，再加上有宇宙刑事魯邦的協助戰鬥可謂不廢吹灰之力就能戰勝。





幻夢

戰鬥結束後，烈介紹沢村大給我夢認識，互相認識後我夢便請求沢村大加入成為同伴，可惜沢村卻說暫時未能加入，因為在離開異次元空間後便與同伴失散，現在必須先找回他們，不過沢村答應辦妥事情後必定再次回來，說罷便離去。隨後二人帶領村民返回村莊去，眾人穿越森林來到村莊，二名村民非常感謝二人，並表示如有任何問題可到村中找村長。二人入村後便到村長家查問近來有沒有什麼怪事，就在交談中一位名叫利巴(リバ)的男子和小女孩到來，當烈看見那名男子立即認出他就是一直找尋的另一名宇宙刑事伊賀電，可惜利巴卻對烈一點印象也沒有。利巴和小女孩離開後，村長便問烈如利巴有什麼關係，並道出利巴是在一年前負傷倒在村莊附近，村長看見便將他帶回村中醫治，當他醒來後就發覺失去了已往的記憶。離開村長家後烈和我夢在村口找到利巴，利巴對過去的事一點也想不起，每晚都只是夢見一名紅色幪面人在戰鬥，利巴見二人好像知道他的過去便問二人有關他的事，於是烈便將利巴的真正身份是宇宙刑事謝邦的事告知，他在未到來地球的時候是在意加星(イガ星)擔任受護工作的，當發現地球出現危機的時候便與烈一同到來。利巴聽後覺得非常無稽，烈多番解釋下利巴仍然不相信最後更離開了。經過一輪對話後烈更加肯定他就是謝邦，二人討論過後決定在村長家休息一晚。休息一晚後，由於收到基地的命令，我夢和烈決定暫時返回基地去。在離開時二人再次遇上利巴，烈再一次將他的真正身份說出後便返回基地，但這時眾人亦沒有發現所講的一切已被敵人聽見。敵人得知利巴就是宇宙刑事謝邦，於是決定趁他還未回復記憶的事後將他消滅。就在利巴與小女孩美古(ミク)在森林遊玩時，水牛怪(バッファローダブラー)和四隻美拉古拿(ミラクラー)突然出現並表示今次是來取利巴的性命的，四隻美拉古拿將利巴圍住不斷攻擊他，在危急之際利巴身上的首飾突然閃亮起來，就在此時利巴的記憶完全回復過來，更立即變身成宇宙刑事謝邦與水牛怪交戰。雖在劇情中有四隻美拉古拿，不過來到戰鬥時便會減至三隻。今次的戰鬥雖然只有謝邦一人，幸好對手並不算太強，大家只要先將三隻美拉古拿消滅，然後使用火屬性的攻擊對付水牛怪便可輕鬆將牠們消滅。將敵人消滅後回復伊賀電身份的利巴決定暫時離開村莊，把身上的一件首飾(ペンダント)交給小女孩美古，並應承她當他完成所有事情後便會回來村莊，之後便離去了。





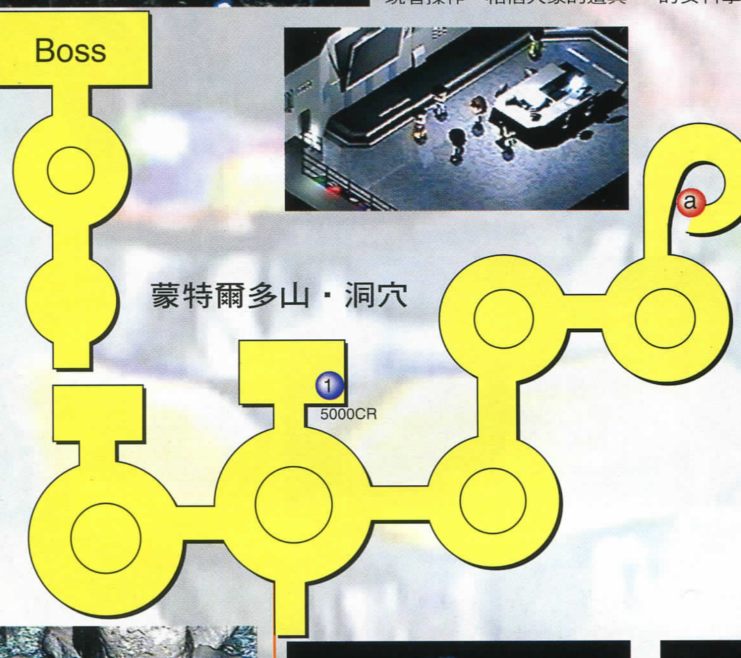




傳說之戰



返回基地的我夢和烈決定先行到房間換過衣服後才到指揮中心，當我回到房間後通訊器隨即響起，提隊長叫立即到指揮中心石室艦長有要事找他，我夢無奈地只好照辦。這時將會再次轉由玩者操作，相信大家的道具已餘下不多吧！大家可借此機會先到商店補充道具。來到指揮中心後石室艦長便指派我夢前往北美一趟，目的是查看GUARD北美開發的自然循環補助系統安多（エント）的情況，安多是一個能將砍伐森林時所產生的二氧化碳控制的系統，而這系統的開發者是一名20歲的女科學家卡莎玲博士（キャサリン）所開發的。由於烈有其他任務在身而不能參與這次任務，因此今次我夢只好一人前往該處。乘坐EX戰機來到目的地，隨即聽到森林來出現怪獸而令安多系統的研究無法繼續進行，而且我夢要找的開發者卡莎玲博士亦因為調查怪獸而在森林內失去蹤影，於是我夢便決定進入森林內找尋博士。



進入蒙特爾多山（モントエンド山）一直穿越森林地域後來到山腰處，就在我夢站在岸邊的時候，突然傳來怪獸的叫聲和震盪，我夢一不小心便掉進山谷裡。在山谷裡我夢幸好掉進水裡而沒有受傷，這時我夢遇上一名神秘女子，與她交談中得知怪獸將安多一些零件偷去了，之後神秘女子看見我夢的一身打扮便問他是否XIG隊員，如果是的話請替將怪獸消滅，因為他們所偷走的是他很辛苦研究的。這時我夢才知女子就是卡莎玲博士，接著二人便一起前往山頂的洞穴中查看。進入山洞後發現奇怪的設施，我夢向卡莎玲博士查問這兒是否GUARD的研究所時，卡莎玲博士表示這裡受到敵人破懷，接著便立即走進設施來，當我夢追上去時已不見了卡莎玲博士的身影，我夢只好四處找尋他的下落。這兒的怪獸能力相當強，一不小心便很可能會被擊倒。當我夢走進一個房間時終於找回卡莎玲博士並發現被盜取的部件，卡莎玲博士為了找出元兇於是又一個人走了，我夢立即追上可是離開房間後已不見卡莎玲博士，就此時三隻美拉古拿突然出現，將牠們消滅後我夢便繼續四處找尋卡莎玲博士的下落。當來到最深入的設施內發現卡莎玲博士被水牛怪（バッファローダブラー）捉住了，就在這時突然傳來結他的音樂聲，接著一名叫早川的黑衣男子突然出現並且放下大石將水牛怪壓著，就在我夢審問水牛怪之時，山洞突然震動起來，我夢立即帶同博士離開。來到森林外二人遇上巨型怪獸破壞森林，我夢為了保護地球於是便立即變身佳亞與怪獸展開戰鬥。

今次的對手相當容易對付，先使用「ガイアスプリム」變身成最終形態的超人佳亞，再使用兩記「フォトンストリーム」便可將牠們擊敗，怪獸們被打敗便返回屬於自己的地方了。之後卡莎玲博士向我夢表示她所研究的安多系統仍然有缺憾，而就二人討論黑衣男子時，突然從遠處飛來一張紙牌上面就只有一個心型記號。



LEVEL5 商店

可購得之道具	效果	價格
HP サプライS	HP 回復500點	500
HP サプライ+	HP 回復300點	300
TP サプライS	TP 回復300點	150
TP サプライ+	TP 回復200點	100
天使の羽ばたき	戰鬥不能回復	1000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	麻痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50
STR チャージ	一定時間內STR+10%	300
AGI チャージ	一定時間內AGI+10%	300
MEN チャージ	一定時間內MEN+10%	300
CON チャージ	一定時間內CON+10%	300
可購得之裝備	**效果**	**價格**
練磨の拳	STR+10	1000
三日月の光	MEN+10	1000
不動の力	STR+8/MEN+8	1800
月鏡の守り	VIT+10	1000
強韌な心	GUT+10	1000
義士の魂	VIT+10/GUT+5	1800
筋力のお守り	STR+3	500
素早さのお守り	AGI+3	500
體力のお守り	VIT+3	500
精神力のお守り	MEN+3	500
集中力のお守り	CON+3	500
根性のお守り	GUT+3	500
幸運のお守り	LUK+3	500

再會之空



失去超人力量的藤宮正為往後的去向而苦惱，後來XIG基地就收到藤宮奪去衛星軌道雷射砲系統的消息，衛星軌道雷射砲是GUARD的最新型武器，此武器的攻擊力足以將整個XIG基地消滅。為了查明原因我夢便出發找尋藤宮的所在，我夢在廣場遇上玲子，從她口中得知藤宮現時就在貨倉中。來到藤宮藏身的貨倉內調查，就在我夢向藤宮查問衛星軌道雷射砲之事的時候，玲子突然到來並表示她已愛上了藤宮，但藤宮卻沒有理會她繼續與我夢交談。正當玲子勸他不要再做這種無意義的事之時，GUARD隊員瀨沼亦同時到來，瀨沼表示今次到來的目的是要帶藤宮返回基地，就在瀨沼上前捉拿藤宮的時候，藤宮立即拿出一包炸藥出來接著便逃離貨倉了，然而最後我夢也始終未能了解事情的始末。返回基地的指揮中心，電腦突然響起警報，發現衛星軌道雷射砲已被啟動，而且目標更是我夢身處的XIG基地並於30秒後擊向基地，於是我夢立即變身成超人阻止將衛星破壞掉。經過這次爆炸後空間出現一個洞穴，這亦是藤宮引起今次事件的目的，希望從這個洞穴中可找出破滅招來體的根源將牠消滅，空間出現後藤宮立即駕駛著戰機衝進空間洞穴之中，我夢亦立即跟隨著，可惜我夢卻無法進入空間洞穴內。就在此時從洞穴中亦走出數隻怪獸來，超人佳亞不用細想立即與牠們戰鬥。今次的對手是根Q（ガンQ）和兩隻COV，雖然根Q的弱點是金屬性，不過只要超人佳亞使出一記「フォトンストリーム」，亦可一擊將牠消滅。而另外兩隻COV就只須使用「フォトンクラッシャー」便可將牠們消滅。戰鬥過後，發現藤宮倒臥在地上，原來他亦未能成功進入空間洞穴中，藤宮察覺到破滅招來體並未完全消滅的因此才作出此行徑。



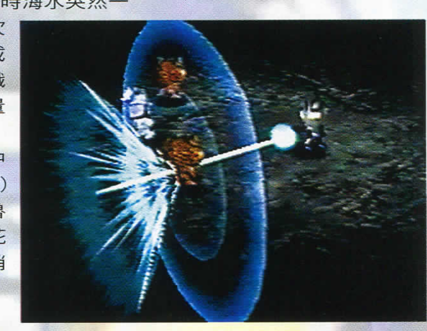
GAMEPLAYERS PS MAGAZINE
GAME PLAYERS

亞 古魯復活



回基地的指揮中心，再次收到金屬生命體出現的警報，我夢立即乘坐EX戰機趕往現場查看。一來到現場我夢立即被金屬生命體攻擊，於是立即變身成超人佳亞與敵人戰鬥。今次的對手是曾經消滅過的亞柏迪（アパテー），牠們的能力並不算太高，只須使出特殊攻擊「フォトンクラッシャー」便可將牠們消滅。將敵人擊倒的一刻被亞柏迪突如其來的奇怪光線擊中，不過好像沒有殺傷力。戰勝後我夢來到海灘與藤宮會面，藤宮只說了一句「海在呼喚他」後便暈倒在地上，於是我夢立即將他送到醫院中休息。隨後向醫生詢問藤宮的情況，醫生認為藤宮身體並沒有太大問題，反而他的精神就有些問題。當返回病房時卻不見藤宮的蹤影，我夢立即四處找尋他離開醫院後來到海灘，原來他再次跑到海灘去。藤宮經過連番的錯敗後終於醒悟了，他終於明白人類就是地球的一部份，他一直利用亞古魯的力量將人類陷入災禍中實在是一件愚蠢的事，不過他利用儀器預測到一些非常古怪的事情。就在瀨沼到來請藤宮跟他回基地之時，亞柏迪（アパテー）再次出現，我夢立即變身成超人佳亞，可是不知是否因剛才一戰中所受到奇怪光線影響，我夢不能變身成超人佳亞，最後更被敵人鎖在金屬箱內。XIG戰鬥部隊雖然立即趕到現場，但由於我夢在他手上XIG戰鬥部隊始終不敢膠謬然作出攻擊。在眾人束手無策之時藤宮不斷向大海請求再次給予他力量，就在此時海水突然一分為二超人亞古魯再次甦醒過來，藤宮變身成亞古魯V2與亞柏迪戰鬥。亞古魯V2復後力量比之前的增強了數倍，而亞柏迪亦會在戰鬥中叫出兩隻根Q（ガンQ）一同戰鬥，雖然亞古魯V2的增強了，但也得花一點時間方可將牠們消滅。



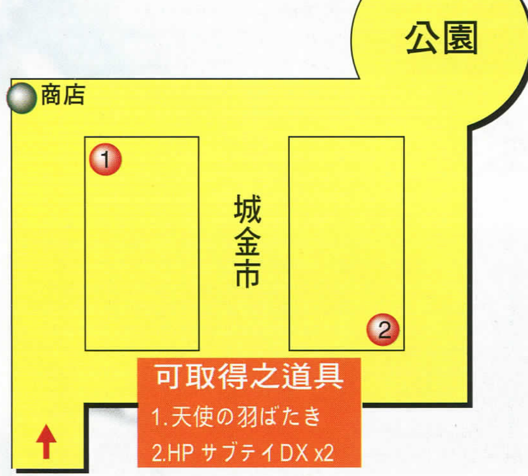


宇 宙怪戰對生命居住的域星

回到指揮中心後得知正要準備向破滅招來體的母星作出攻擊，破滅招來體的母星位於地球44光年外，GUARD準備利用恆星系M91飛彈穿越空間洞穴射向目標。然而我夢似乎對於今次的計劃並不同意，他認為大家應該以和平的方解決，而且現時亦沒有探測到破滅招來體有攻擊之意，可惜卻得不到眾人的認同。我夢離開指揮中心後，對於無故攻擊破滅招來體的母星的事非常不滿，最後他想到找藤宮幫助。我夢先行返回房間拿取與藤宮通訊的工具，接著乘坐EX戰機來到城金市的公園，與藤宮會面後將稻森博士的地球環境改善的「バーセル」設計圖交予他，希望他能製造出跟怪獸溝通的工具。其後返回基地去，我夢向石室艦長詢問攻擊破滅招來體的母星的理由，原來GUARD探測到破滅招來體的母星內有COV怪獸的反應，但我夢認為他們這樣攻擊破滅招來體的母星與怪獸攻擊地球有何分別，我夢再次勸阻這次行動，但石室艦長表示這次行動是由GUARD的谷本參謀安排，他們也無能為力，於是我夢親自來到GUARD基地找尋谷本參謀商議。



我夢乘坐EX戰機來到GUARD基地，接著進入電腦室請求谷本參謀終止這次計劃，不過谷本參謀則認為這是唯一解決破滅招來體的最佳方法，最後更被谷本參謀趕走。回到走廊聽到基地廣播後，我夢便決定到研究室一趟，從商店右上方的出口進入研究室，在研究室內遇上樋口，樋口將最新開發的「バーセル」系統介紹給我夢，這是一種重新改良的操縱怪獸裝置，經過測試後它的實用性相當高，我夢聽後立即詢問能否取走，樋口表示如果是XIG基地要求的話是沒問題的。取得「バーセル」系統後我夢便離開GUARD基地，在基地外遇上等待多時的藤宮，就在二人討論今次攻擊破滅招來體的母星之事的時候，GUARD基地的攻擊計劃已準備好，發動機器後隨即製造出一個空間洞穴，我夢為了阻止攻擊立即變身成超人佳亞上前阻止。此時基地卻發現有宇宙怪獸利用空間洞穴連接了而來到地球，超人佳亞和超人亞古魯只好合力迎戰。而這時兩隻地球怪獸哥美斯（ゴメノス）和迪古尼斯（テイグリス）到來一同阻止宇宙怪獸的入侵。今次的戰鬥最主的敵人是新登場的巴利卒巴羅（ブリッツブロッツ），牠的攻擊力相當強而且超人佳亞和亞古魯的攻擊對牠的傷害不大，因此是一場相當難應付的戰鬥，不過只要能使出超人佳亞和超人亞古魯合體攻擊「バストストリーム」便可將牠擊倒，餘下的三隻COV只要每隻給牠一記特殊攻擊便可解決。戰鬥結束後眾人終於明白到這次行動是件愚蠢的事，並決定取消攻擊破滅招來體的母星行動。





GUARD 基地商店

可購得之道具	效果	價格
HP サプライ+	HP 回復300點	300
HP サプライS	HP 回復500點	500
HP サプライEX	HP 回復800點	800
TP サプライ+	TP 回復200點	100
TP サプライS	TP 回復300點	150
TP サプライEX	TP 回復400點	200
天使の羽ばたき	戰鬥不能回復	1000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	痲痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50
STR チャージ	一定時間內STR+10%	300
AGI チャージ	一定時間內AGI+10%	300
MEN チャージ	一定時間內MEN+10%	300
CON チャージ	一定時間內CON+10%	300
可購得之裝備	**效果**	**價格**
武人の拳	STR+15	1500
陽炎の光	MEN+15	1500
聖水の守り	VIT+15	1500
奮起の心	GUT+15	1500
筋力のお守り	STR+3	500
素早さのお守り	AGI+3	500
體力のお守り	VIT+3	500
精神力のお守り	MEN+3	500
集中力のお守り	CON+3	500
根性のお守り	GUT+3	500
幸運のお守り	LUK+3	500

待續…

生產商： ENIX
售價： 6400日圓
容量： 32M
記憶： 電池記憶
發售日： 發售中（12月8日）
GBC／RPG／對戰CABLE對應



《DRAGON QUEST III》這套紅白機經典的RPG遊戲，相信各位資深的玩者都有玩過。當時的感動，現在已可以在GAME BOY COLOR上重溫！如果你之前未曾玩過《DQ3》，或者甚至是從未玩過《DQ》的話，《DQ3》絕對是你值得一玩的作品。

DRAGON QUEST III

完全勇者指南！（上）

TEXT：時雨

《DQ3》中的指令解說

MENU畫面

どうぐ（道具）	使用或交換道具
じゅもん（咒文）	使用咒文或特技
つよさ（強度）	查看人物強度
さくせん（作戰）	作戰時的設定

標題畫面

ぼうけんをする	繼續上次的冒險
せっていをかえる	改變文字顯示速度
ぼうけんのしょをつくる	開始新的冒險
ぼうけんのしょをうつす	將冒險記錄抄寫多一份
ぼうけんのしょをけす	刪除冒險記錄
メダルのしょをけす	刪除怪物金幣之記錄
メダルこうかん	和朋友交換怪物金幣
メダルをみる	查看自己的怪物金幣

戰鬥時的指令

こうげき（攻擊）	用武器攻擊敵人
じゅもん（咒文）	使用咒文或特技
どうぐ（道具）	使用道具
ぼうぎょ（防禦）	進行防禦，受的傷害會減半
そうび（裝備）	更換裝備
にげる（逃走）	從戰鬥中逃走

「道具」下之指令

つかう（使用）	使用道具
わたす（轉移）	將道具交給其他隊員，或者放進貯物袋（ふくろ）中
そうび（裝備）	裝備武器、防具或飾物
みせる（查看）	查看道具的能力（隊中需有商人）
すてる（拋棄）	將道具拋棄
やめる（取消）	取消操作

教會裡的指令

いきかえらせる	將死去的同伴復活
どくのちりょう	解毒
のろいをとく	解除道具的詛咒
やめる	取消

「作戰」下之指令

まんたん（全員回復）	一次過用魔法回復全員的HP
そうび（裝備）	檢查、更換隊員之裝備，比用「道具」指令方便
ならびがえ（更改次序）	改變隊伍的前後次序，越前的隊員越容易受到攻擊
ひょうじそくど（顯示速度）	改變文字之顯示速度
どうぐせいり（道具整理）	將隊員之道具放進貯物袋中
ふくろせいり（貯物袋整理）	將貯物袋內的道具整理，可以選擇以種類排列（しゅべつじゅん）或以日文50音排列（あいうえおじゅん）
メダルのしょ（怪物金幣之書）	查看自己的怪物金幣

隊員強度的資料

レベル	LEVEL
ちから	力量，這個值越高攻擊力也越高
すばやさ	敏捷度，這個值越高作戰時就能越早行動，也會增強回避率
たいりょく	體力，這個值越高HP最大值的成長速度也越高
かしこさ	智慧，這個值越高MP最大值的成長速度也越高
うんのよさ	運氣，這個值越高回避力也越高
HP	生命力，當降至0時隊員就會死亡
MP	魔法力，使用魔法時會被消耗
EX	經驗值
こうげき力	攻擊力
しゅび力	防禦力

咒文一覽表

日文名	中文名	能使用的職業	範圍	使用時間	消費MP	說明
メラ	美拉	魔L1／勇L2	敵人一隻	戰鬥中	2	火系攻擊，可造成10點左右的傷害
メラミ	美拉米	魔L17	敵人一隻	戰鬥中	6	火系攻擊，可造成80點左右的傷害
メラゾーマ	美拉佐馬	魔L36	敵人一隻	戰鬥中	12	火系攻擊，可造成180點左右的傷害
ギラ	基拉	魔L7／勇者L10	敵人一組	戰鬥中	4	火系攻擊，可造成20點左右的傷害
ベギラマ	別基拉馬	魔L14／勇L23	敵人一組	戰鬥中	6	火系攻擊，可造成35點左右的傷害
ベギラゴン	別基拉岡	魔L29	敵人一組	戰鬥中	12	火系攻擊，可造成100點左右的傷害
イオ	伊歐	魔L11	敵人全體	戰鬥中	5	火系攻擊，可造成20點左右的傷害
イオラ	伊歐拉	魔L23／勇L31	敵人全體	戰鬥中	9	火系攻擊，可造成60點左右的傷害
イオナズン	伊歐那珍	魔L38	敵人全體	戰鬥中	18	火系攻擊，可造成140點左右的傷害
ヒャド	希亞多	魔L5	敵人一隻	戰鬥中	3	冰系攻擊，可造成30點左右的傷害
ヒャダルコ	希亞達可	魔L20	敵人一組	戰鬥中	6	冰系攻擊，可造成50點左右的傷害
ヒャダイン	希亞達因	魔L26	敵人全體	戰鬥中	9	冰系攻擊，可造成70點左右的傷害
マヒャド	馬希亞多	魔L32	敵人一組	戰鬥中	12	冰系攻擊，可造成100點左右的傷害
バギ	巴基	僧L12	敵人一組	戰鬥中	4	真空系攻擊，可造成15點左右的傷害
バギマ	巴基馬	僧L26	敵人一組	戰鬥中	6	真空系攻擊，可造成40點左右的傷害
バギクロス	巴基克洛斯	僧L36	敵人一組	戰鬥中	9	真空系攻擊，可造成100點左右的傷害
ライディン	來歐丁	勇L26	敵人一隻	戰鬥中	8	雷電系攻擊，可造成80點左右的傷害
ギガディン	基加丁	勇L41	敵人全體	戰鬥中	30	雷電系攻擊，可造成200點左右的傷害
ザキ	查奇	僧L22	敵人一隻	戰鬥中	7	即死系攻擊
ザラキ	查拉奇	僧L28	敵人一組	戰鬥中	7	即死系攻擊，成功率比查奇低
メガンテ	美干得	僧L41	敵人全體	戰鬥中	1	犧牲自己來消滅所有敵人，但不會得到經驗值
ドラゴラム	多拉哥蘭	魔L34	自己	戰鬥中	24	將自己變成強力的火龍
ニフラム	尼夫拉姆	僧L2／勇L6	敵人一組	戰鬥中	2	將不死系生物驅逐，不會得到經驗值
ラリホー	拉里荷	僧L9／勇L16	敵人一組	戰鬥中	3	催眠敵人
ピオリム	皮歐里姆	僧L5	己方全體	戰鬥中	3	增加全員敏捷度
ルカニ	努卡尼	僧L8	敵人一隻	戰鬥中	3	降低敵人的防禦力
ルカナン	努卡南	僧L18	敵人一組	戰鬥中	4	降低敵人的防禦力
バシルーラ	巴西路位	僧L20	敵人一隻	戰鬥中	7	將敵人逐到異空間，不會得到經驗值
ボミオス	伯米歐斯	魔L12	敵人一組	戰鬥中	3	降低敵人的敏捷度
マホトラ	瑪荷多拉	魔L15	敵人一隻	戰鬥中	0	吸收敵人的MP
バイキルト	拜基魯特	魔L21	己方一人	戰鬥中	6	令物理攻擊力倍增
メダパニ	美達巴尼	魔L27	敵人一隻	戰鬥中	5	令敵人混亂，自相殘殺
モシャス	莫夏斯	魔L37	自己	戰鬥中	12	變身成為同伴的樣子
スカラ	斯卡拉	魔L4	己方一人	戰鬥中	3	增強防禦力
スクルト	史庫魯多	魔L9	己方全體	戰鬥中	4	增強防禦力
マホトーン	馬荷東	僧L13／勇L18	敵人一組	戰鬥中	3	封印敵人的咒語
マホカンタ	馬荷坎達	魔L24	自己	戰鬥中	8	將敵人的魔法反射
マヌーサ	馬努沙	僧L7	敵人一組	戰鬥中	4	降低敵人命中率
フバーハ	夫巴哈	僧L32	己方全體	戰鬥中	6	減低敵人炎、冰系攻擊的傷害
アストロン	阿斯多龍	勇L12	己方全體	戰鬥中	6	全員變成鐵塊，不會受傷之餘也不能攻擊，有時限
ホイミ	荷伊米	僧L1／勇L4	己方一人	隨時	3	回復30點HP
ベホイミ	伯荷米	僧L14／勇L29	己方一人	隨時	5	回復80點HP
ベホマ	伯荷馬	僧L30／勇L33	己方一人	隨時	7	回復HP至最大值
ベホマラー	伯荷馬拉	僧L34	己方全體	隨時	18	全體回復50點HP
ベホマズン	伯荷馬珍	僧L38	己方全體	隨時	62	全體回復HP至最大值
キャリー	基亞里	僧L11	己方一人	隨時	3	解毒
キアリク	卡里克	僧L15	己方一人	隨時	6	解除麻痺
ザメハ	札美哈	僧L16	己方全體	戰鬥中	3	喚醒同伴
ザオラル	查歐拉魯	僧L24／勇L35	己方一人	隨時	10	復活，成功率50%，HP只回復一半
ザオリク	查歐立克	僧L38	己方一人	隨時	20	復活，成功率100%，HP回復至最大值
シャナク	夏那克	魔L30	己方一人	移動時	18	解除詛咒
ルーラ	路拉	魔L12／勇L7	己方全體	隨時	8	瞬間移動至任何一個曾到過的城鎮，在戰鬥中會移動至最近的城鎮
リレミト	里雷米多	魔L9／勇L14	己方全體	移動時	8	由迷宮中返回地面
インパス	因巴斯	魔L18	寶箱一個	移動時	3	鑑定寶箱是否安全，藍色表示安全，紅色表示危險
トラマナ	托拉瑪那	魔L19	己方全體	移動時	2	安全穿過力牆等障礙物
トヘロス	托黑洛斯	勇L19	己方全體	移動時	4	令低LEVEL的怪物不會出現，有時限，在迷宮中無效
ラナルータ	拉那路達	魔L25	時間	移動時	12	令日夜顛倒
レムオル	雷姆歐魯	魔L33	己方全體	移動時	15	令同伴們透明，避開別人耳目
アバカム	阿巴卡姆	魔L35	門	移動時	0	可以打開任何一道門
パルプンテ	帕爾奔得	魔L40	?	戰鬥中	20	效用每次不同



職業介紹

戰士(せんし)

物理攻擊的專家，可以裝備大部份的武器和防具，攻擊力、防禦力和HP都很高，但不能使用咒文。

勇者(ゆうしゃ)

主角獨一無二的職業，不能轉職，其他人也不能轉職為勇者。擁有和戰士差不多的攻擊力，也可以同時使用攻擊和回復雙方的咒文。

魔法師(まほうつかい)

最擅長使用攻擊魔法，另外也懂得不少補助系魔法。可以裝備的武器和防具很少，HP也極低，因此必須放置在隊伍後方。

僧侶(そうりょ)

隊伍裡的守護神，擅於使用回復系和補助系魔法。裝備上的限制沒有魔法師的多，因此在戰鬥時也能夠幫得上忙。

武鬥家(ぶとうか)

攻擊力和戰士相若，同樣可成為是隊伍中物理戰的主力。他的敏捷度比戰士更強，而且能經常使出會心一擊，但不能裝備強力的防具是弱點。

遊玩者(あそびにん)

戰鬥力不及戰士，也不能使用咒文，是名副其實的丑角。但他的特技往往能發揮意想不到的作用，運氣也非常不錯。

商人(しょうにん)

初期的戰鬥力和勇者相若，成長速度是所有職業中最快的，但不能使用咒文。他擁有鑑定道具的特技，有商人在的隊伍在戰鬥後也可以獲得較多金錢。

盜賊(どうぞく)

戰鬥力雖然不足，但他超高的敏捷度令他往往可以進行先制攻擊。他也擁有不少和探索（偷取？）道具有關的特技。

賢者(けんじゃ)

可以同時使用攻擊和回復系魔法的最強魔法師，而且也可以使用強力的裝備。但玩者一開始並不能選擇這職業，須由其他職業轉職至此。



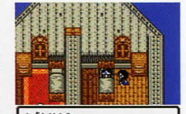
勇者冒險之旅正式展開！

決定自己的性格



當玩者選擇開始一個新的冒險後，你首先會出現在一個夢境之中。夢境內的一把相信是神的聲音會向玩者詢問一些隨機的問題，玩者只需簡單地回答「是」(はい)或「不是」(いいえ)便行了。到了最後一條問題時，玩者會被轉送至某個不知明的地方，在這裡玩者要以自己的行動來作出回答，完成後神就會決定主角之性格。主角也會在這時從夢中醒過來……

會見國王



一大清早，主角一如平常給母親喚醒，不過今天和平時有點不同，因為今天是主角16歲的生日，也是他繼承父親勇者奧迪加（オルテガ）遺志，開始討伐魔王巴拉摩斯（バラモス）之旅的日子。跟隨母親到城內會見過國王之後，國王會將50G和一些裝備交給主角，並指示他到村內的登錄所處找尋合適的同伴，一同前往冒險。



選擇同件

在主角的故鄉阿里阿罕（アリアハン）城下町的西北方有一間商店，內面的「露伊達之店」(ルイーダの店)就是玩者組隊的地方。最初這裡



已準備了三位同伴，他們分別是戰士、魔法師和僧侶，是實力最平均的組合。如果玩者想找其他職業的同伴，又或者對這三人的能力不滿意，可以前往二樓的登錄所處「設計」自己喜歡的同伴。自己「設計」同伴有一個很大的好處，那就是可以控制同伴的初期能力值。玩者每設計一名同伴，登錄所都會給予玩者5粒能夠提昇能力值的「種子」。利用它們，玩者一定可以創造出理想的同伴！完成登錄後，這些同伴就會在「露伊達之店」中出現，可以加入隊伍之中。

ちから： 7
すばやさ： 5
たいりょく： 6
かしこさ： 6
うんのよさ： 3
ちからのたね
すばやさのたね
スタミナのたね
かしこさのたね
▶ラックのたね
あと 5かい
*「使えるかいすうは 5回です。
では どうぞ。

設計同伴的TIPS

- 性別選擇女較男著數，因為遊戲中有些道具只有女性才能使用
- 如果是第一次玩遊戲，應使用最基本的組合——勇者、戰士、魔法師、僧侶
- 設計僧侶時應盡量加強敏捷度，務求可以在危急關頭中搶先使用回復魔法
- 性格一項在遊戲中用書本改變，因此不用太擔心

正式開始冒險之旅

最初玩者的隊伍LEVEL很低，不適宜立即前去地下城探險，因此應先在阿里阿罕城和西北面的里比村（レーベの村）附近打些小嘍囉，提高自己的LEVEL。



在里比村中，主角發現某些房屋的門是打不開的，從村民的口中，得知道那些被鎖著的門需要使用盜賊之鑰匙(どうぞくのカギ)才能打開，而它應該是藏在島上的拿茲米（ナジミ）之塔內。



到底位於孤島上的拿茲米之塔應該如何去？原來前往該處的路有兩條，一是經過孤島西南面的「海岸之洞穴」(岬の洞くつ)前往，二是從里比村南面一塊特別顯眼的草地之秘道前往。在出發前，玩者應先整理好裝備，並在道具屋購入蓋美拉之翅膀(キメラのつばさ)方便撤退之用。由於怪物實力不高，玩者有LEVEL3至4已經足夠。成功進入塔後，大家可以先在塔二樓的旅館休息，之後直衝上四樓。在這裡的一位老伯知道主角是勇者的兒子後，就會將盜賊的鑰匙交給你。





拿到盜賊的鑰匙後，玩者無須從原路返家，只要由塔邊跳下去，就可以回到一樓，然後走出塔外使用蓋美拉之翅膀便能返回里比村。

離開故鄉



在里比村的右上角，有一間門口被鎖著的房屋。使用盜賊之鑰匙就可以將之打開。屋裡面的老伯見到主角可以走進來十分驚訝，當他知道你是勇者奧迪加的兒子後，便會將一粒魔法球（まほうのたま）送給你。利用它主角就能打開旅途之門(旅のとびら)的封印。



回到老家阿里阿罕，整理好裝備和提昇LEVEL至6左右後，主角一行再次出發，目的地是東北面的誘人之洞穴（いざないの洞くつ）。這個洞穴就是位於一個被森林包圍著的水泉旁邊，進入後主角會發現前面的路被牆壁阻住了，這時只要在牆前使用魔法球，就可以打破封印。

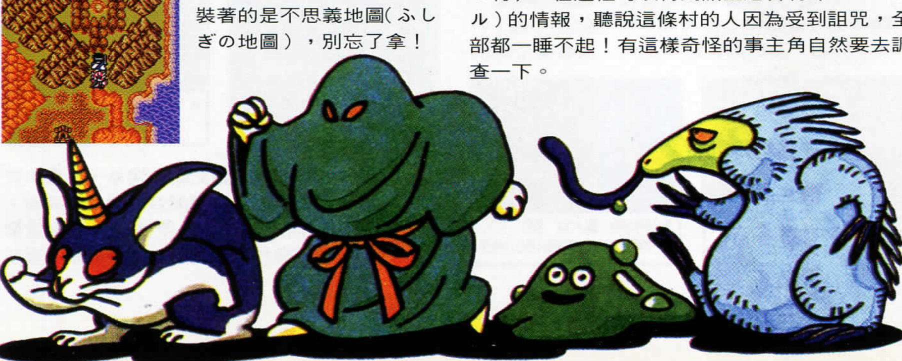
在這裡有一個寶箱，裡面裝著的是不思義地圖(ふしぎの地圖），別忘了拿！



誘人之洞穴內部構造並不複雜，但須留意不要踏進黑色的陷阱裡去，否則會掉至最下一層。在洞穴的最深處，主角會發現一道藍色的旅途之門，踏進去後主角就會被傳送至羅馬尼亞城。

羅馬尼亞之旅

第一次踏足羅馬尼亞城，主角當然要先前往會見國王。羅馬尼亞國王知道主角是阿里阿罕的勇者後，便請求他去取回被盜賊卡達特（カンダタ）偷走的金皇冠（金のかんむり）。從這個城的人民口中得知，卡達特應該是藏身於西北方一座名為香巴尼之塔（シャンパーニの塔），但以主角的LEVEL，仍然不宜前往挑戰。筆者建議大家先到羅馬尼亞城北方的卡薩布村（カザーブの村），在這裡可以得到諾亞尼魯村（ノアニール）的情報，聽說這條村的人因為受到詛咒，全部都一睡不起！有這樣奇怪的事主角自然要去調查一下。





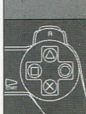
在遊樂場輕鬆一下！

由羅馬尼亞前往卡薩布村的途中，玩者會發現一間很奇怪的小廟，進入去後才會發現它原來是個遊樂場！要在這個遊樂場玩，大家首先要有遊戲券（すごろくけん），遊戲券可從平時勇者在民居中「翻箱倒櫃」時找到（笑）。而遊戲的玩法和大富翁類似，都是以擲骰子進行。如果玩者成功到詳終點，就可以獲得豐富獎品！這些遊樂場在世界許多地方都有，玩者不妨多留意一下。

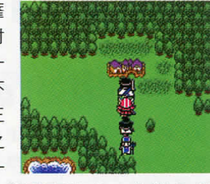








人類和妖精相戀之故事



諾亞尼魯村就在卡薩布村的西北面。一進入村中，主角就立即發現了一個正在站著睡覺的人！不只是他，村中所有人都正如傳聞一樣全都在沈睡之中。不過在村左下方的一間房屋內，主角遇到了一位清醒的人，他對主角說這一切是因為數年前這條村的一位年輕男子竟和妖精的公主一起私奔，當妖精女王知道此事後，一怒之下使用魔法令整條村的人沈睡不起。

為了了解事情的真相，主角一行決定前往妖精之村。妖精之村就是位於諾亞尼魯村西面的一塊突出的草地上。當妖精們見到身為人類的主角都很害怕，而在這處主角找到了一位老伯，他原來就是那對私奔男女男方的父親，今次他來是想向妖精女王陪罪的，但女王並沒有理會。當主角親自向女王詢問時，她說該罪該萬死的人類男子不只騙走了她的女兒，還連妖精們的寶物「夢見之紅寶石」（ゆめみるルビー）也一同帶走了！因此她絕不能原諒他們。

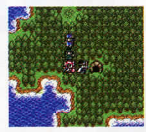








尋找紅寶石





為了找尋那對私奔男女的下落，主角們便前往妖精村南面的洞穴去探索。洞穴內的怪物比外面的強上許多倍，LEVEL不夠的話很容易全軍覆沒！當中以蘑菇怪（マタンゴ）和吸血鬼（バンパイア）最為危險，前者會使用睡眠攻擊，一旦隊伍中有兩人以上睡著就非常危險了；後者會使用強力的冰雪攻擊魔法希亞多（ヒャド），一擊可以取去20-30點HP！對付這些敵人，玩者應好好利用僧侶的睡眠魔法拉里荷（ラリホー），先將多數的敵人無力化，然後盡全力將餘下的敵人消滅。



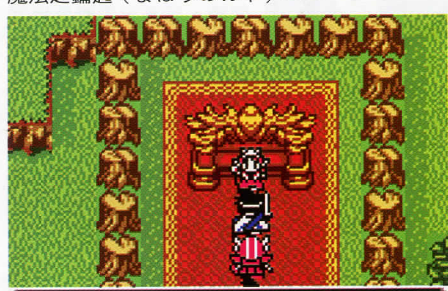
在這個洞穴的第一層，主角們找到了一個水泉，泉旁邊的人說這個洞穴的某處有一個能夠回復HP和MP的水泉（當然不是面前這個），但不知為何從泉水之中竟傳來一些悲傷的聲音……這個神奇的泉就是位於下面的一層，如果玩者的LEVEL不足，可以在這處好好練功。當主角到達了洞穴的地下四層，就會發現裝著夢見之紅寶石的寶箱，而在寶箱上面，竟然刻有那對私奔男女的遺書！原來他們早已經投泉自盡，真是可悲的故事啊……

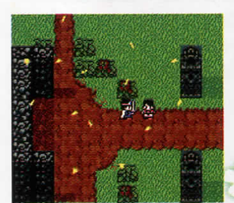




救醒諾亞尼魯的村民

主角拿著遺物夢見之紅寶石回到妖精之村，告知妖精女王女兒已死的事實，她聽後非常難過和後悔。女王將能夠解開詛咒的藥「醒覺之粉」（めざめのこな）交給主角，叫他去救醒村民們。主角返回諾亞尼魯村使用「醒覺之粉」，村民們都醒過來了。主角和他們交談，發現他們都不知道自己已經睡了幾年，旅館中有幾名住客還說主角的父親「昨天」還在這裡留宿，但他已經出發去阿薩拉姆（アッサラーム），聽說是為了找尋魔法之鑰匙（まほうのカギ）……







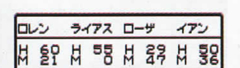




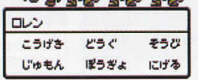
取回金之皇冠

經過了上一個任務，相信大家的LEVEL已提昇了不少，應該是時候去替國王去取回王冠了。由卡薩布村向西面走，經過了一條橋後繼續向西南方前進，很快就會見到香巴尼之塔。這塔的構造十分簡單，基本上是單程路，因此玩者應該不會迷路才對。在五樓的房間中，兩名盜賊卡達特的手下一見到主角前來，便會立即向頂樓的卡達特匯報。當主角到了頂樓時，卑鄙的卡達特會用陷阱令主角們掉到四樓去。主角回到頂樓時，卡達特已經逃之夭夭。不甘心的主角決定從頂樓北面的缺口跳下去追他，果然，卡達特就在這兒，戰鬥亦會立即開始！卡達特和他的手下們攻擊力和HP都很高，玩者要有長期戰的準備。基本的戰術是逐個擊破，先將手下們消滅，然後才慢慢解決HP有150的卡達特。補助魔法如史庫魯多（スクルト）、努卡尼（ルカニ）和拉里荷（ラリホー）非常有效，應該多用。擊敗卡達特後，他會放下金之皇冠給主角，然後便立即逃去無蹤。但不用擔心，之後遇到他的機會還多的是……









當國王的滋味如何？

回到羅馬尼亞城，主角們便將金之皇冠交還給國王。國王在取回皇冠後，大力讚揚主角，並稱他是真正的勇者，是統治國家的好人選（！）。他問主角有沒有興趣當這個國家的國王，他隨時也可以讓位！這時如果玩者回答不是（いいえ）的話，國王仍會追問主角，玩者要拒絕四至五次，他才會放棄。如果玩者回答是（はい）的話，主角就真的會成為了國王，遊戲也不能繼續下去。根據國王父親的說話，他這個兒子在成為國王後仍然非常貪玩，真沒有他辦法！其實主角要回復自由身，只要在城內的鬥技場找國王說話，告訴他自己不想當國王就可以了。事後聽大臣說，原來他自己以前也曾被迫做國王達五次之多！（笑）







不夜城——阿薩拉姆





主角在諾亞尼魯得到父親的消息，於是決定前往阿薩拉姆看看。由羅馬尼亞出發向東面走，過了橋後繼續向東南方走，不久就會見到這個「不夜城」。在阿薩拉姆，主角得知父親為了尋找

魔法鑰匙，曾經到過西車面的沙漠地帶，看來下一個目的地就是那處了。在出發前，應先在這裡裝備好自己。不過留意這處的店鋪有不少都是沒有價目的，當玩者問店主價錢時，他會先開出一個天價，如果玩者說不要，他就會降低價錢，玩者要連續拒絕三次，他才會開出最後底價。這時的價錢其實仍然比較貴，不過貨品的質素很高，玩者可以視自己的財力決定買不買。另外留意有一間武器店是夜晚才開的

沙漠中的伊西斯城



在阿薩拉姆休息了一晚後，主角們繼續向西南面的沙漠前進。途中主角見到在沙漠的南面有一間被沼澤包圍的小廟，裡面的老人問主角是否正在找尋魔法之鑰匙，如果答是的話，他會說出原來鑰匙就是放在伊西斯城北面的金字塔之中。得到這重要情報後，主角們繼續向西面走，終於到達了一個綠洲，這裡就是伊西斯城的所在地。



女王「でも ひとときのうつくしさなど
何に なりましょう。

伊西斯城是由美麗的女王所統治，不止是男性，就是女性也會拜倒於她的美貌之下。在城中，主角從孩子們的歌曲中，聽出了一些謎樣的暗示：「由東之西，到西之東；由西之西，到東之東」。這到底是什麼意思？

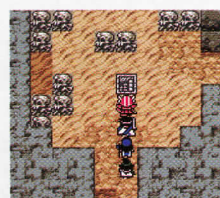


取得魔法之鑰匙





在伊西斯整理好裝備後，主角一行便向北面的金字塔進發。在金字塔第一層的十字路口設有陷阱，一旦掉了進去便要費一輪功夫才能爬上來，而且在地下室中魔法是無效的！因此非常危險。不過如果玩者隊中有武鬥家，不妨來這處一敞，因為在左上角的房間的某塊地板上，藏有一條隱藏的秘道（見圖），裡面的棺木裝著的是武鬥家最強的武器黃金之爪（おうごんのつめ）！但留意取了這個爪後敵人的出現率會高很多，請有心理準備。







ライアス
こうげき どうぐ そうび
じゅもん ぼうぎょ にげる

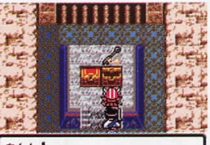
金字塔內有許多寶箱，但絕大部份都是由怪物食人箱所假扮的。這些食人箱的攻擊力非常驚人，隨時可以一擊將玩者的隊員殺死，因此玩者如未有探測寶箱怪物的魔法因巴斯（インパス），還是不要打開它們為妙。



在金字塔三樓有一道石門，無論用任何方法都打不開它，不過在門的左下和右下方之兩個角落則各有兩個按鈕……這時主角想起了伊西斯城中小孩子們所唱的歌詞，於是便試試順著次序，按動右邊房間左方的掣、左邊房間右方的掣、左邊房間左方的掣、右邊房間右方的掣，結果成功打開了石門，取得裡面的魔法鑰匙。



カベには 小さなまるいボタンがある。
おしてみますか？



なんと！
まほうのかぎを みつけた！

在金字塔四樓有12個寶箱，裡面的寶物相當珍貴，不過它們全都有木乃伊守衛著，幸好它們實力不高，大家還是花點時間取得它們吧！

奪寶一日遊！



取得了魔法之鑰匙後，玩者首要的工作，是到各個城市去「尋寶」（說得難聽點是偷……）。首先趁夜晚衛兵休息時，到伊西斯城兩個藏寶室打開寶箱（共有8個），接著前往女王的寢室會見女王。女王在見到主角竟敢在夜晚和她見面後非常感動（感動什麼？），於是叫他在她的床後面搜查，照做的話可以得到貴重的道具祈禱之戒指（いのりのゆびわ），它可以回復隊員的MP，不過有使用次數限制。



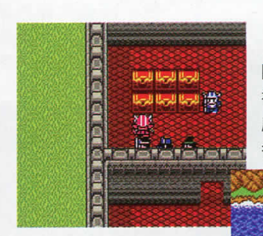
女王「人目を しのんで
私に 会いに来てくれたことを…

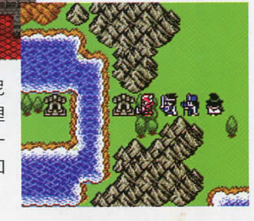


なんと！
いのりのゆびわを みつけた！

在伊西斯城外的兩旁都各有一個細少的入口，在秘道的深處藏有一個寶箱，打開它後可以得到能增強敏捷度的「流星腕輪」（ほしふるうでわ），不過這時會有一隻幽靈出現，它質問主角是否就是打開寶箱的人，這時大家應該老實回答是（はい），就不會有問題。

最後主角們用魔法路拉（ルーラ）返回老家阿里阿罕的王城，這裡的藏寶庫也可以用魔法之鑰匙打開。取得所有強力寶物後，





主角們便回到羅馬尼亞城，準備穿過這裡西邊的小廟前往下一個國家——波魯多加（ポルトガ）！







TEXT BY MS

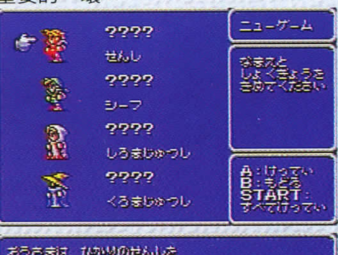


生產商： SQUARE
售價： 9999日圓（連WSC）
容量： 32M
記憶： ——
發售日： 發售中（12月9日）
WSC／RPG

名作再度重現

《FINAL FANTASY》這個名字相信大家都不會陌生，從《FINAL FANTASY VII》開始已受到各界的注目，但是你又有否知道她的第一作是怎樣？如果要你找回13年前的遊戲，相信會是一個難度，幸好就在今年的12月9日，推出了WSC的版本，這次的移植不單提高了畫面質素，還可以令玩家重溫舊夢，所以絕對是值得一玩之作。

在遊戲開始時，玩者必需為四位主角決定名稱和職業，整個遊戲共有六種職業之多，每種職業有不同的特性，而且亦會在遊戲的後段，轉職為更強的職業，若取不到平行，在遊戲時就會很吃力，所以選擇職業是十分重要的一環。



可以記錄的地方

遊戲中唯一可以記錄的地方，就是每個鎮的宿屋（有INN的標記），每當休息過後都可以作進度的記錄。另外、於離開了鎮後的「WORLD畫面」，亦可作記錄，總共有8個SAVE DATA供玩者使用。

指令解說

ITEM（アイテム）——在平常時便會呼出道具欄，並可以選擇「使用（つかう）」、「自動排列（せいとん）」和觀看「重要道具（だいじなもの）」的指令，在戰鬥時則只有使用的功效。

魔法（まほう）——在平常時就會呼出魔法欄，並可以選擇「使用（つかう）」和「忘掉（わすれる）」的指令，當忘掉魔法後，就必須到魔法屋購買，在戰鬥時則只有使用的功效。

裝備（そうび）——這兒可以為各角色裝上裝備，其中的「最強（さいきょう）」是電腦幫玩者裝上最強的裝備，而「脫下（はずす）」則下把裝備脫下來，在戰鬥時則只有更換裝備的功效。

戰鬥（たたかう）——在戰鬥進行時選用這指令的話，角色便會向目標進行攻擊，只限使用武器。

逃走（にげる）——在戰鬥進行時選用「逃走」，角色便會嘗試逃離戰鬥，不過有時也會失敗。

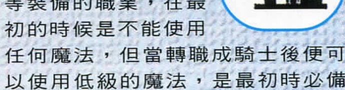
狀況（ステータス）——是觀看角色的狀況，如攻擊力、防衛力和經驗值等，都一目了然。

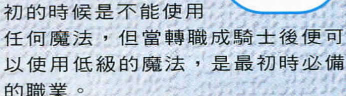
隊列（たいれつ）——利用這個指令可以把隊中的角色轉移位置。

中斷（ちゅうだん）——中斷是一時停止遊戲的意思，當中斷之後在標題中會有一個「（さいかい）」的指令出現，利用這個便可以從停止遊戲的地方開始，但開始後這個記錄就會消失。

CONFIG（コンフィグ）——玩者可以在這兒修改不同的設定，如window的顏色、文字的快慢等等。

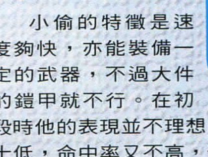
職業簡介





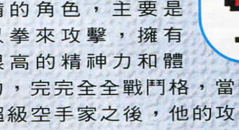
戰士→騎士

擁有很強的戰鬥力，並可裝備劍、鎧等裝備的職業，在最初的時候是不能使用任何魔法，但當轉職成騎士後便可以使用低級的魔法，是最初時必備的職業。



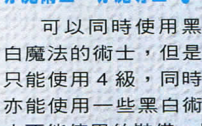
小偷→忍者

小偷的特徵是速度夠快，亦能裝備一定的武器，不過大件的鎧甲就不行。在初段時他的表現並不理想，攻擊力比戰士低，命中率又不高，但是其後勁就十分強。



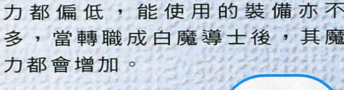
苦行僧→超級苦行僧

空手家是最少裝備的角色，主要是以拳來攻擊，擁有很高的精神力和體力，完完全全戰鬥格，當轉職成為超級空手家之後，他的攻擊力絕不低於騎士。



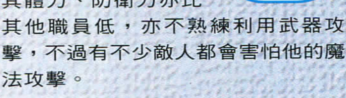
赤魔術士→赤魔導士

可以同時使用黑白魔法的術士，但是只能使用4級，同時亦能使用一些黑白術士不能使用的裝備，是個攻防合一的職業，但是轉職後的他同樣是沒有太大的改變。



白魔術士→白魔導士

以防衛和回復為中心的術士，共有8級不同的魔法，可是其體力、防衛力都偏低，能使用的裝備亦不多，當轉職成白魔導士後，其魔力都會增加。



黑魔術士→黑魔導士

以攻擊為主的術士，與白魔術士同樣有8級不同的魔法，其體力、防衛力亦比其他職員低，亦不熟練利用武器攻擊，不過有不少敵人都會害怕他的魔法攻擊。

職業組合例子

類型	組合
平均型	戰士 ＋ 小偷／苦行僧 ＋ 白魔術士 ＋ 黑魔術士
攻擊型	戰士 ＋ 戰士 ＋ 白魔術士 ＋ 黑魔術士
防衛型	戰士 ＋ 小偷／苦行僧 ＋ 白魔術士 ＋ 赤魔導士
節省型	苦行僧 ＋ 苦行僧 ＋ 白魔術士 ＋ 黑魔術士

故事攻略——序

整個世界正被黑暗包圍著，風已消失、咆哮的海浪、大地的腐朽，令人感到不安，人們在這絕望的深淵中，深信及等待那個預言會靈驗；「當世界被黑暗包圍時，4名光之戰士便會出現，他們會為人們帶來柱光，並以繼承水晶的力量，將黑暗驅走。」

四名冒險者之旅

主角連同三位同伴在冒險旅程中，來到一個叫哥尼利亞城（コーネリアじょう）的地方，剛來訪的他們從士兵口中得知，哥尼利亞國王正在尋找傳說中的光之戰士，士兵們見到主角是旅行者，十分希望他們能謁見國王，於是便找國王看看究竟發生了甚麼事。來到城的2F，看見國王一副膽心和緊張的樣子，原來他的女兒茜菈（セーラ）被騎士加拉特（カーランド）擄走了，並帶到北面的加奧斯神殿（カオスしんでん）去，所以十分急躁。當他知道主角等人是冒險家，並各人手持著一顆水晶



時，國王和大臣都很驚訝，莫非他們就是傳說中的光之戰士？為了救回茜菈和確定他們是否傳說中的光之戰士，國王決定要求主角協助。

主角答應後便前往附近的哥尼利亞之町（コーネリアのまち）作些準備，畢竟對手是一位騎士，其實力絕不能輕視。在整理裝備的同時，主角亦順便在町上打探情報，從中得知在這兒的東面有個港都。

當主角整理好裝備後便離開哥尼利亞，向北面的加奧斯神殿進發，進入後立即可以找到原兇加拉特，為了救回公主；主角立即與他發生戰鬥，4人的合力把他打倒後，便帶公主返回哥尼利亞城。國王見公主平安回來，開心不已，不單証實了露加（ルカーン）的預言是正確，還找到能拯救世界的光之戰士，於是他把「光之戰士」的稱號給予4人，並希望他們能奪回水晶的光輝。主角明白了自己的使命後從公主手中取得一個魯特琴（リュート），聽聞這個琴能打破邪惡之門，不過暫時也不知道有甚麼用途。

根據國王的表示水晶在北面的大陸裡，可是由於可檢索的範圍太過廣大，



主角根本無從入手，幸好在哥尼利亞之町上，打聽到一個可靠情報，一位魔女於北面的山洞居住，若前往找她的話，有可能知道有關水晶的去向，就是這樣4人立即起程，穿過北之橋（きたのはし）往北之大陸進發。

BOSS DATA

名：加拉特
HP：106
攻擊力：15-30
EXP：130
G：250



哥尼利亞之町DATA

道具店

貨品	解說	售價
ポーション	回復少量HP	60
どくけし	解毒	75
ねぶくろ	在地圖上睡覺，可回復HP	75

武器店

貨品	命中率	攻擊力	售價
ヌンチャク	0	12	10
ナイフ	10	5	5
つえ	0	6	5
レイピア	5	9	10
ハンマー	0	9	10

防具店

貨品	防衛力	售價
ふく	1	10
かわよろい	4	50
くさりかたびら	15	80

黑魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
ファイア	LV 1	火炎攻擊	100
スリプル	LV 1	令全體敵人睡眠	100
シェイプ	LV 1	令敵一人的回避率下降10％	100
サンダー	LV 1	雷電攻擊	100

白魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
ケアル	LV 1	回復己方一人HP約20-40點	100
ディア	LV 1	對全體不死系怪物給予20-80點傷害	100
プロテス	LV 1	己方一人防衛力上昇8點	100
ブリンク	LV 1	己方一人回避率上昇40％	100

光之戰士

主角等人就是這樣開始了他們的冒險之旅，這4位年輕的戰士背負著光之戰士的身份，接受了修復水晶的重大使命。離開了哥尼利亞往北前進，不久便來到瑪多亞洞穴（マトーヤのどうくつ）。這個洞穴只有瑪多





亞一個人居住，可是她正為著失物而煩惱，原來她的水晶之眼（すいしょうのめ）被盜賊偷去，所以十分困擾，主角只好前往東南方的港都打探情報。

經過了幾個森林終於來到港都普拉卡（みなとまちプラボカ），從路人中得知這町有一名很兇惡的海賊，大家都害怕他，於是主角便找這位海賊理論（於町的左上方），怎料到他們動手不動口，主角取勝後海賊送出一隻船示作歉意。町上的人見海賊被打倒，紛紛都往街上去，主角乘這機會打探情報，並知道在這港都的東南方有一位妖精國王，他們的王子不知為何一直長眠不醒，主角聽到這個情報後便決定前往查看。

港都普拉卡DATA

道具店

貨品	解說	售價
ポーション	回復少量HP	60
どくけし	解毒	75
ねぶくろ	在地圖上睡覺，可回復HP	75
テント	在地圖上扎營，可回復HP	250

武器店

貨品	命中率	攻擊力	售價
ハンマー	0	9	10
ブロードソード	10	15	550
バトルアクス	5	16	550
シミター	10	10	200









防具店

貨品	防衛力	售價
かわよろい	4	50
くさりかたびら	15	80
てつよろい	24	800
かわのたて	2	15
かわてぶくろ	1	60

黑魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
ブリザド	LV 2	冰攻擊	400
ダクネス	LV 2	令全體敵人盲目	400
ストライ	LV 2	令己方一人攻擊力上升 14 點	400
スロウ	LV 2	令敵人速度減慢	400

白魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
ブラナ	LV 2	己方一人回復盲目狀態	400
サイレス	LV 2	封全體敵人呼出魔法	400
バサンダ	LV 2	令己方全體雷擊的傷害減半	400
インビジ	LV 2	令己方一人回避率上升 40 %	400

被咀咒的王子

主角乘上海賊贈送的船隻，前往東南方的港口（必須於港口上陸），再往南行不久便到達妖精之城（エルフのしろ），主角來到妖精王子的房間，看見他睡在床上動也不動，根據其僕人所知，王子因受到艾多斯（アストス）的咀咒才會一睡不起，這狀況並維持了五







年時間，救回王子的方法，就只有利用魔女瑪多亞的煎藥，可是由於瑪多亞因遺失了水晶之眼而十分煩惱，根本就無法為王子造藥，主角等人只好到妖精之町（エルフのまち）打探其他情報，希望找到更多線索，結果從妖精們得知咀咒王子的艾多斯是黑妖精之王，但卻無人知道他的所在，而在町的西方則有座古城，是誰在那兒居住就不得而知。

在情報不足的情況下，主角惟有乘船到西北方的矮人族之洞（ドワーフどうくつ）去，希望矮人族能提供更多有用的情報。果然不出所料，原來那個黑妖精之王把水晶之眼偷去，其中有一位叫尼古（ネリク）的伯伯，希望主角能幫他找到火藥從而開拓運河。主角只好



在旅程的途中尋找，為了解決的黑妖精之王的事，主角便嘗試到妖精之町西則的古城去。乘船回到妖精之町，再穿過西面的森林，終於來到這個西之城（にしのしろ），從外表看來這座城十分殘破，而且亦十分陰森，來到中央的房間查看，竟找到這城的國王，他希望主角能到南方的沼之洞（ぬまのどうくつ），幫他找回皇冠（クラウン），從而讓他令城堡回復原狀，見義勇為的主角只好協助他。

主角往南走來到沼之洞，並於第三層裡找到國王所說的皇冠，於是便把它帶回城去，怎料到他取得皇冠後竟然向主角等人攻擊，原來他就是黑妖精之王艾多斯，主角並沒有讓他得逞，不單把他打倒，還從他手中取回水晶之眼。為了救回王子，一行人立即返回瑪多亞洞穴，把水晶之眼交回瑪多亞之餘，更要求她為王子製藥。

從瑪多亞取得藥（めざめのくすり）後回到妖精之城，把藥讓王子喝下，很快王子便甦醒過來，他把神秘鎖匙（しんぴのかぎ）送給主角以示謝禮，取得這條鎖匙後，主角便可以返回過去的洞穴和城（包括哥尼利亞城、西之城、沼之洞、矮人族之洞、妖精之城和加奧斯神殿），打開以前被鎖上的門，當中有不少有用的道具。

BOSS DATA

名：艾多斯
HP：168
攻擊力：26-52
EXP：2250
G：2000



妖精之町DATA

道具店

貨品	解說	售價
ポーション	回復少量 HP	60
どくけし	解毒	75
テント	在地圖上扎營，可回復 HP	250
コテージ	在地圖上扎營，可回復 HP 和 MP	3000
きんのはり	回復石化狀態	800

武器店

貨品	命中率	攻擊力	售價
テツヌンチャク	0	16	200
ダガー	10	7	175
しゃくじょう	0	14	200
サーベル	5	13	450
ミスリルソード	15	23	4000

防具店

貨品	防衛力	售價
てつよろい	24	800
どうのうでわ	4	1000
てつのたて	4	100
かわのぼうし	1	80
かぶと	3	100

黑魔法店（1）

貨品	LEVEL	解說	售價
ファイラ	LV 3	向全體敵人用火炎攻擊	1500
ホールド	LV 3	令敵一人麻痺	1500
サンダラ	LV 3	向全體敵人用雷電攻擊	1500
シェイラ	LV 3	令全體敵人的回避率下降 10 %	1500

黑魔法店（2）

貨品	LEVEL	解說	售價
スリプラ	LV 4	令敵一人睡眠（加強版）	4000
ヘイスト	LV 4	令己方一人速度加倍	4000
コンフュ	LV 4	令全體敵人混亂	4000
ブリザラ	LV 4	向全體敵人用冰攻擊	4000

白魔法店（1）

貨品	LEVEL	解說	售價
ケアルア	LV 3	回復己方一人 HP 約 33-66 點	1500
アディア	LV 3	對全體不死系怪物給予 40-160 點傷害	1500
バファイ	LV 3	令己方全體火炎的傷害減半	1500
ヒール	LV 3	回復己方全體 HP 約 12-24 點	1500

白魔法店（2）

貨品	LEVEL	解說	售價
ポイゾナ	LV 4	幫己方一人解毒	4000
フィアー	LV 4	令敵全體逃走	4000
バコルド	LV 4	令己方全體冰的傷害減半	4000
ボキャル	LV 4	把己方沈默狀態回復	4000

土之水晶

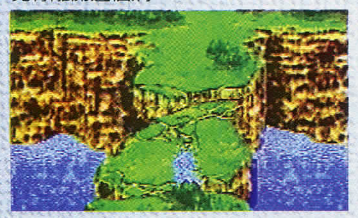
回收所有寶物後發現其中一件道具是尼古伯伯所需要的火藥（ニトロのかやく），於是主角便再次前往矮人族之洞，把火藥交給尼古伯伯，他收到火藥後十分高興，並立即前往安置，幾聲巨響便把相隔內海和外海的大陸炸開，而主角也因為這樣可以乘船到外海的大陸去。

他們乘船往西面不遠處的港口，來到於旁邊的美魯蒙特之町（メルモンドのまち），從町上打聽得知於這兒的南方有個惡魔的要塞，並有可能與大地腐

朽的事有關，整理好裝備後便前往南面查看，穿過一個草原，來到巨人之洞（きょじんのどうくつ），可是當中的巨人卻阻擋去路，不讓任何人前進，主



角亦只好暫時離去。他們再往南面走，到達一個名叫艾斯之洞(アースのどうくつ)的地方，就在地下三階遇上惡魔拜亞(バンパイア)，把他打倒後在附近的寶箱中找到一顆寶石(スタールビー)外，還發現一塊神秘石板，可是無論怎樣調查它都得不到任何反應，只好先行離開這個洞。



主角們再次走到巨人之洞，把剛才找到的寶石送給他，巨人便立即讓路給主角，沿著通道一直前進，穿過了巨人之洞，再來到另一個洞穴，那就是賢者之洞(けんじゃのどうくつ)。主角向住在洞內的賢者詢問有關大地腐朽的事，怎料到剛才他們所打倒的惡魔，只不過是嘍囉來，真正的元兇亦在艾斯之洞裡，為了能讓主角能進入洞穴的更深處，便把地之杖(つちのつえ)交給主角，於是他們再次前往艾斯之洞去。



四人來到地下3階的石板前，利用賢者給他們的地之杖，一條通道出現在各人面前，進去後一直走到最深處，終於找到那個原兇寧捷(リッチ)，戰鬥一觸即發，經過一番激烈的戰鬥，主角終於把寧捷打倒，大地亦即時得以解放，同時土之水晶亦回復了光輝。

BOSS DATA

名：拜亞
HP：156
攻擊力：76-152
EXP：1200
G：2000



名：寧捷
HP：400
攻擊力：40-80
EXP：2200
G：3000



美魯蒙特之町DATA

武器店

貨品	命中率	攻擊力	售價
しゃくじょう	0	14	200
サーベル	5	13	450
ロングソード	10	20	1500
フォールチョン	10	15	450

防具店

貨品	防衛力	售價
ナイトのよろい	34	45000
ぎんのうでわ	15	5000
おおかぶと	5	450
せいどうのこて	2	200
はがねのこて	4	750

黑魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
ファイガ	LV 5	向全體敵人用最強火炎攻擊	8000
クラウダ	LV 5	向全體敵人用毒氣攻擊	8000
テレポ	LV 5	從迷宮中返回前一階層	8000
ラスロウ	LV 5	令敵人速度減慢（加強版）	8000

白魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
ケアルダ	LV 5	回復己方一人 HP 約 66-132 點	8000
レイズ	LV 5	令復己方一人復活	8000
ダディア	LV 5	對全體不死系怪物給予 60-240 點傷害	8000
ヒーラ	LV 5	回復己方全體 HP 約 24-48 點	8000

十二賢者

主角成功解決了大地腐朽一事後，便繼續乘船前往西則的大陸去，他們繞到世界的東面大陸，並找到一個位置半島上的細小港口，於那兒著陸後往南行，再穿過森林來到位於湖中央的古利聖特克之町（クレセントレイクのまち），在這町裡主角遇上世界的十二位賢者，他們告訴主角，水晶分為火、水、土、風四種，世界也是因為這四顆水晶的力量而形成，可是四位加奧斯卻把水晶的力量取去，令這四顆水晶失去了光輝，在四百年前風之加奧斯；以及在 200 年前水之加奧斯分別出現，破壞了文明，接普的地之加奧斯和火之加奧斯，亦分別令大地腐朽和留下燒毀大地的痕跡，而現在於西面的古魯古火山（グルグがざん）沈睡的火之加奧斯已經醒覺，並希望光之戰士把他打倒，主角知道有關水晶的事情後便決定前往古魯古火山一趟。





古利聖特克之町DATA

道具店

貨品	解說	售價
ポーション	回復少量 HP	60
どくけし	解毒	75
テント	在地圖上扎營，可回復 HP	250
コテージ	在地圖上扎營，可回復 HP 和 MP	3000

武器店

貨品	命中率	攻擊力	售價
ミスリルナイフ	15	10	800
ミスリルソード	15	23	4000
ミスリルハンマ	5	12	2500
ミスリルアクス	10	25	4500

防具店

貨品	防衛力	售價
ミスリルメイル	18	7500
ミスリルのたて	8	2500
バックラー	2	2500
ミスリルかぶと	6	2500
ミスリルのこて	6	2500

黑魔法店

貨品	LEVEL	解說	售價
サンガー	LV 6	向全體敵人用最強雷電攻擊	20000
デス	LV 6	令敵方即死，不死系無效	20000
クエイク	LV 6	地震攻擊	20000
スタン	LV 6	令敵一人麻痺	20000

白魔法店

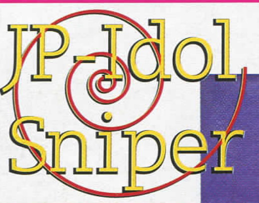
貨品	LEVEL	解說	售價
ストナ	LV 6	石化狀態回復	20000
ダテレポ	LV 6	一口氣逃出迷宮	20000
プロテア	LV 6	己方全體防衛力上昇 12 點	20000
インビア	LV 6	令己方全體回避率上升 40 %	20000







TO BE CONTINUED...



TEXT：MARKS

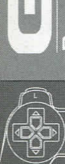
前田亞季 Aki Maeda



PROFILE

姓名：前田亞季 /Aki Maeda
出生日期：1985 年 7 月 11 日
年齡：15 歲
出身地：東京都
星座：巨蟹座
身高：154cm
血型：A 型
興趣：音樂鑑賞、鋼琴、鼓

自8歲已經開始接拍廣告的前田亞季經過年的現在亦已是亭亭玉立的美少女，而她出道以來雖拍過不少廣告，但參與過的電影卻只有「加米拉 2」、「學校之怪談 2 、3」等四套作品，不過其第五套參演的作品就是現時在日本充滿話題性的改編電影一「BATTLE ROYALE」，而她擔任了這電影中擁有意志力強、冷靜、懂得掌握周圍狀況的女主角一中川典子，與飾演男主角的藤原龍也度過一個殺戮的暑假。故事是某大國因經濟飽和，令國家陷入混亂，而其中80萬不上學的學生更做成了1200位教職員殉職。為了阻止這種事情繼續發生，和育成一班擁有強韌生存能力的年青人，所以公布一個稱為「BATTLE ROYALE」的教育改革。每年都會從全國中學3年生之中抽出其中一班，將他們送到一個有限行動範圍而一般人不會到的地方。給予他們每人一張地圖、食物和武器。在三日內，殺剩最後一人為止。如破壞遊戲規則，其頸圈就會爆炸。這電影會在 12 月 16 日正式在日本全國上映。



By 隨風



生產商：	工畫堂
發售商：	大宇資訊
發售日：	預定12月
遊戲類型：	SLG

魔法花園－芙蘿蕾

《小魔女》系列第三彈！

曾經為大家介紹過兩隻《小魔女》系列的遊戲－《小魔女帕妃》及《小魔女蕾特妮》，這兩隻作品都是以成為第一魔法師為遊戲目的。現在《小魔女》系列快將推出新一集，但不再是育成小魔女，而是扮演小魔女的好朋友－芙蘿蕾，努力地培育魔法花園。對了，偷偷告訴你喲，這個是芙蘿蕾11歲時的故事，還可以看到小時候的帕妃及蕾特妮呢！

以愛之心，育愛之樹－

守護之樹的精靈－梅洛尼亞原本深深愛著情人之樹，可是由於世界上的花越來越少，令到梅洛尼亞沒有足夠的靈氣離開守護之樹，使兩人分隔兩地。魔法學園六年級學生芙蘿蕾知道這件事後，決定把整個城鎮種滿鮮花，幫助梅洛尼亞恢復力量。從此芙蘿蕾每天都於花園中過活，以令城鎮充滿花的氣息。

外出也是工作的一部份－

由於白天芙蘿蕾必需到魔法學園上課，因此玩者自由活動的時間就只有中午十二時至晚上十時。各位除了可以留在花園中工作外，亦可以於街上走走，或是到郊外探險。若玩者選擇留在花園工作的話，可能會出現居民委託工作或是好朋友到來探望等事情，除了有機會藉此得到道具外，亦會得到不少情報或發生特別事件；而在街上閒逛的話則可跟別人交換道具，或是把培育出來的花種植在街上；最後在郊外探險當然就是為了得到新的肥料及種子啦！

種植的要訣－

主角芙蘿蕾的家有四個花圃，玩者可在那兒嘗試種植不同的花，不過由於每種花都有其特性，因此玩者必需留意花朵們的資料如屬性、水份、肥料等再作出適當的培育，若成功培育出鮮花將會記錄在圖鑑中。另外，把相同屬性品種的鮮花種於同一個花圃中亦可以得到比較好的效果。最後，若玩者遇到困難例如開不了花的話，可以詢問母親的意見或是到圖書館查詢。









BY 隨風



生產商：	ASCLL
發售商：	大宇資訊
發售日：	預定12月
遊戲類型：	遊戲製作

戀愛模擬共和國

製作出完美的戀愛

《RPG夢工廠》剛推出時曾經轟動一時，不少玩者都為它廢寢忘餐，可惜推出了數個系列之後，它的熱潮已經大大減退，並開始被人忘記。現在介紹的遊戲跟《RPG夢工廠》十分相似，同樣都是以製作遊戲為賣點，不過製作的遊戲變成了戀愛育成類遊戲，不知它會否牽起另一股熱潮呢？

遊戲中的遊戲－

玩者所設計的遊戲雖然自由度很大，但還是會有一個基本遊戲流程的。遊戲將會把一日劃分成多個部份，讓主角於版圖上出處移動「巧遇」女孩子們，再以彼此間的好感度來判定是否會發生特別事件，以及所發生的事件，當然玩者必需已加入了這些事件啦！另外玩者亦可使用日曆功能，設計一些特定事件令遊戲變得更富趣味性啦！

要多美麗有多美麗－

覺得戀愛遊戲中的女孩不覺美豔動人嗎？不要緊，現在可以親自「打造」一個完美的戀人了！由髮型、臉容、衣服等，玩者全部可以親自設計，連眼、耳、口及鼻這些微細的地方也可以選擇呢！而且亦邀請了十數位著名的日本配音員為角色配音，還有不同的語音、說話的語氣讓各位選擇，快快為女孩們配上甜美的聲音吧！

完全真正設計－

場景方面的自由度比設計人物方面更大，玩者除了可以選擇遊戲中已有的地圖之外，還可以自己繪畫出不同的場景於遊戲中使用，亦可以設計不同的商店，讓遊戲加入買賣道具的要素，當然這些細節要由玩者自己決定是否使用。











BY 隨風



《便利商店 2》
發售商： 遊戲橘子
發售日： 12月6日
售價： 68港幣

天心再次成為《便利商店》代言人，臨港宣傳！

《便利商店》第一代時曾邀請了台灣的天心小姐成為代言人，當時憑著遊戲本身的魅力再加上天心 FANS 們的支持（笑），於台灣賣出 40 萬套，得到相當傑出的成績。現在終於推出續集，而且更為香港的玩家推出「香港版」。遊戲發售當日「遊戲橘子」請來代言人天心小姐舉行記者會，現在就為大家介紹當天的盛況。

當天的記者招待會一共分成兩部份，第一部份是供傳媒為天心小姐作訪問，而另一部份則是遊戲橘子介紹遊戲的特色及玩法。現在就為大家介紹一下訪問部份，讓各位 FANS 更了解天心小姐。



問：再次成為遊戲代言人，有什麼感覺呢？對成為代言人又有什麼感覺呢？

天心：第一集成為代言人時，心情很緊張；而現在再次成為代言人，則快樂多了，有點由沒有、到得到成果的感覺，因為一代的成功，自己也有份參與。而成為代言人則可以到不同的地方作宣傳，而且亦可以參與遊戲的製作，要做的工作不少，所以很喜歡代言人這份工作。

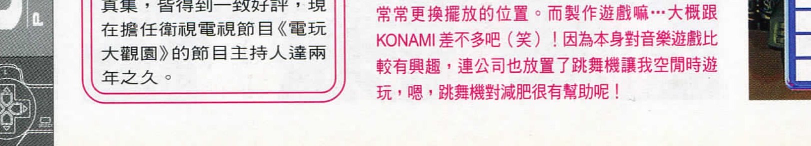


問：有沒有玩過《便利商店》？第一及第二集又有什麼分別？又有什麼感想呢？

天心：於第一集時花了不少時間去玩，可惜第二集推出了不久，而且亦沒什麼時間，所以沒有詳細地遊玩。不過《便利商店》很好玩，一方面可以嘗試成為老闆的感覺，另一方面本身亦很喜歡擺設，因此很喜歡《便》可以供自己設計店面裝潢這個功能。

問：有興趣自己開店舖、或是製作遊戲嗎？

天心：如果是開店舖的話，也許會售賣一些小精品的店舖，又或是造型設計師那類工作，因為很喜歡幫人化妝，而小精品則是因為可以常常更換擺放的位置。而製作遊戲嘛…大概跟 KONAMI 差不多吧（笑）！因為本身對音樂遊戲比較有興趣，連公司也放置了跳舞機讓我空閒時遊玩，嗯，跳舞機對減肥很有幫助呢！



天心檔案

姓名：吳天心
生日：11月11日（天蠍座）
血型：O 型
身高、體重：166CM、51KG
簡介：由 89 年開始拍廣告，93 年被田希仁發掘並簽下她為旗下藝人，並推出第一張專輯《散散步也可以》。後來演出了數套電影及連續劇、亦推出專輯及寫真集，皆得到一致好評，現在擔任衛視電視節目《電玩大觀園》的節目主持人達兩年之久。

感言

天心小姐於早上穿上一襲清爽的衣裙加上淡妝，而下午則是比較隆重的禮服，成為一個強烈的對比，但皆很適合她。而整個訪問中天心小姐都面露笑容，亦很樂意回答記者們的問題，還不時說出有趣的話逗記者們捧腹大笑，非常感謝天心小姐接受本刊的訪問，在此向她致謝。



自主性強，操作簡便

玩過前作的朋友一定會認同，今集的操作變得十分簡便，各位除了可以親自設計遊戲的裝潢之外，亦可以使用既有設定再作出更改，真的十分方便呢！另外物品的擺放、以及進貨的方法亦作出不少改善，而且還有便利小猴在旁邊提醒玩者注意事項，真的不看說明書也可以！但是最有趣的，莫過於是可以自己設計 LOGO，看到自己設計的 LOGO 在畫面上出現，成就感可是非一般的高，如果連貨品也可以親自設計就好了…（笑）



遊戲特色

由於此作是為香港玩者而設的，因此很多地方都帶有香港色彩，例如當中可選擇的商店大多是由香港的商店演變而成，例如「7-11」變為「6-12」，而版圖亦參考香港的建築物而製，各位不難在當中找到會展中心、或是尖沙咀鐘樓。另外除了突發事件之外，玩者亦可以配合不同的節日如情人節，售賣適合的貨品。語音方面，遊戲邀請了天心小姐為便利小猴配音，而且更是說中文呢！由可愛的天心小姐帶領各位開店，是不是很幸福呢？



小評語

此類遊戲於市面上不少，但是此作卻能在云云作品中脫穎而出，必然有它的優點。首先它模擬的雖然不是現在最流行的商店，不過是跟我們日常生活息息相關的「超級市場」，給人一種熟悉的感覺，而且操作簡易，自然可以吸引一些平時不玩遊戲如主婦的新玩者。另外此作特有的便利小猴亦是賣點之一，廣東話配音的教學十分實用，而且前無古人，值得一讚呢！





TEXT：IKI



發行商：	Codemasters
發售日：	2001 年第 1 季
遊戲類型：	ACT
系統需求：	WIN95/98



講求戰術的ACT遊戲

由於最近一些小組射擊（ACT）遊戲受到歡迎，Codemasters便從Bohemia Interactive Studios手上買下了《Operation Flashpoint》，並將預計會在2001年第1季發行此遊戲。《Operation Flashpoint》讓玩家扮演一名NATO(北約)的士兵，並被派往前蘇聯去幫助戈巴契夫政府對抗控制著偏遠小島的反抗勢力。當玩家進行單人遊戲時，玩家們將可以隨著任務的表現來晉升。遊戲中也可能由於表現太差而以低階士兵來結束遊戲。當玩家晉升到一定官階，將可控制整個部隊，玩家將可以透過點選來命令他們該做甚麼。

遊戲目的

遊戲一開始將以最基本的簡單目標，但將隨著遊戲的進行而增加困難度。例如，其中一個較早期的任務中，玩家將會以一名單兵，滲透進敵人控制的城市中偷取一輛吉普車；在另一個任務中，玩家將以一整個部隊，來吸引敵軍朝向城市中。很明顯地，開發小組想盡可能的讓《Operation Flashpoint》更接近真實，並且開發小組中有人曾在軍中服役，相信將可讓玩家們體會到真正戰爭的氣息。當玩家開火時，隊上的隊員將不會自動鎖定敵人來開槍；有些士兵將會繞過衝突的地方，試著解決敵人。此外，假如玩家成為小隊的指揮官時，當下令趴下時，小隊的成員將會聽從指示而趴在地上。

戰術運用

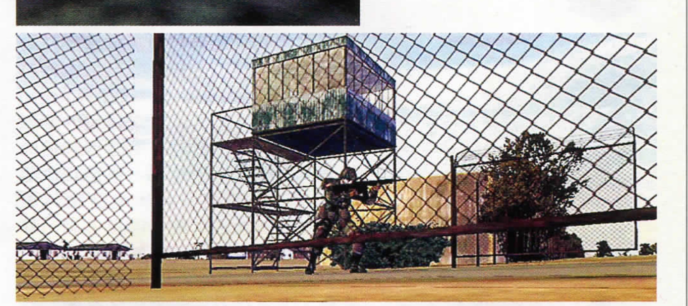
戰術方面也被真實地描寫著，當玩家在城鎮中，當面對反抗火力時，敵軍與我方成員都會躲在建築物或其他地點來尋求掩護。就算是一些小細節，像是武器的瞄準，都做的極為真實；例如，當玩家開始行走時，就會有一個小點出現在玩家的照準附近。這個點就代表著玩家步槍所面對的實際方向，如果能與目標呈一直線時，就能輕易地擊中目標；但是只有在玩家靜止不動時，那個點在會停留在中央。

遊戲特色

在《Operation Flashpoint》遊戲任務中，有許多會是在運輸工具或是車輛中。這是開發小組想讓這遊戲更接近真實，不過並不想讓模擬成份太重，所以玩家只要完成任務後，就可以馬上開走。像其中一關，玩家就要駕駛一架眼鏡蛇攻擊直升機與敵方卡車的護衛戰鬥。如果衝得太快，直升機可能只會射到目標的後方；所以玩家要慢下來，等目標物出現。並且在其他任務中，玩家將可駕駛空對地的飛機，像是A-10。《Operation Flashpoint》將會提供多人連線模式，雖然在展示時還不能運作；不過，相信遊戲正式推出時便會掀起一陣對戰熱潮。

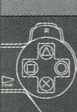




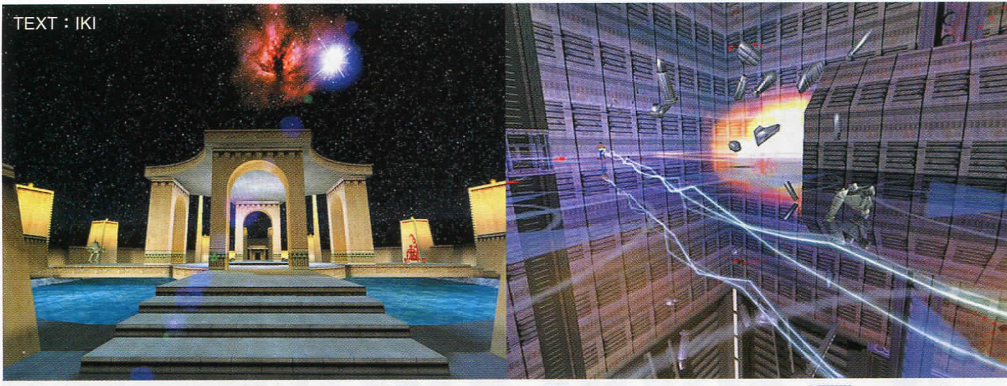








TEXT：IKI



自《Doom》後，直至《Quake》的出現，3D第一身射擊遊戲也不斷在市場上推出，但當中又有幾隻能吸引玩家，以至廢寢忘餐！現在，《Quake》終於有強敵出現了！最近在San Francisco的Game Show中，Gatherings of Developers展出的一隻名為《Serious Sam》的第一身射擊遊戲，在當中發出了直逼《Quake》的威力。

發行商：	Gatherings of Developers
發售日：	2001年第1季
遊戲類型：	STG
系統需求：	WIN95/98

Serious Sam

魅力不比《Quake》遜色之作！

真實的畫面

在遊戲當中發現了同時可以出現大量的敵人，証明遊戲的enginee的威力(但也同時証明了遊戲的難度，因為同時出現的敵人越多，玩家同時要對付的敵人越多，控制的難度也就越高)。而且遊戲和以往一般的Doom like遊戲不同，不再時常在室內困獸鬥，也不再時常處於一個暗無天日的地方，不斷地天旋地轉，直至玩家嘔吐為止，而是更多時間處於室外環境，享受日光浴，享受清風送爽，享受槍林彈雨，享受和怪物一同戰鬥。從遊戲畫面中看見的風光景色也非常真實，尤其是當中的陽光，在戰鬥時望天的話，可能會晒壞眼啊！（笑）

令人印象深刻的怪物

敵人方面，全是均由3D組成，大量的敵人各有特色，包括有在身上有面的巨大怪物，人身巨蛇尾的怪物，和側面只得一條曲線，但正面卻是極大的三角形骷髏等，各有特色，也各有其攻擊特性。再者，在每一個關卡當中，也有一個敵人的Boss，除了生命力得強外，也有一些特別的攻擊，要用特別的方法避開或是反擊。當然，遊戲除了敵人以外，也有大量不同總類的武器，當中各俱特色，計有大形鳥槍，火箭炮，雷射槍，和威力強大的Tommy Gun(可以四槍殺死Boss)，而每一種武器，也會在不同的場景內產生不同的光影效果，使玩者在殺敵的同時，也看見當中不同的影象而大呼過癮。例如在冰天雪地的場景內，地面光滑如鏡時，用雷射槍時，便可看見那些反影和在場景內的光暗變化。

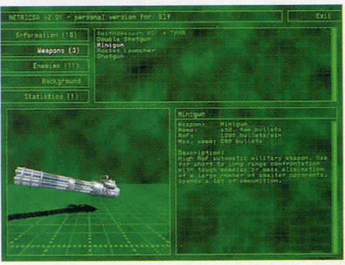
Fans不容錯過

遊戲的進行地點是在不同的地方，並於不同的年代內，和怪物展開角力，為要消滅所有怪物，拯救全人，也就是穿越於不同的地方，所以每個場地也各有特色，如古埃及的場景中，那些木乃伊，和那些巨大的神像，真是非常神似。綜合以上各點，這隻遊戲在2001年第一季推出時，必定會引來大批玩家注意，也會令一眾Doom like遊戲玩家廢寢忘餐。非常令人期待的一隻遊戲，希望推出時不會在玩者轉身時太快引致嘔吐罷！（笑）

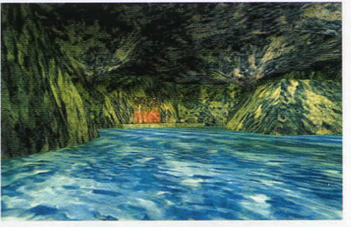


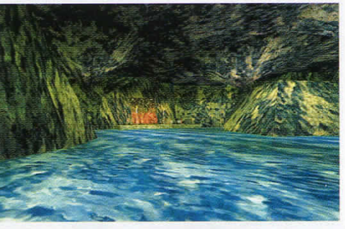




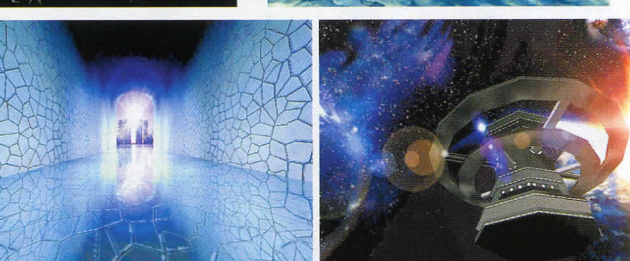



















HYPER PC PLAYER Vol.73
一書兩冊 送 CD-Rom
一書兩冊送CD-ROM
16 December 2000
Vol.73
HK$20
4 895011 330736
HYPER PC PLAYER
電腦遊園地
軒轅劍參外傳
2000年最強中文RPG登場
天之痕
完全攻略開始！
齊齊過一個黑色的聖誕節
詳盡介紹《American McGee's Alice》
金庸筆下最完美的愛情故事《新神鵰俠侶》一期完攻略
神奇女特務《No One Lives Forever》連地圖攻略

Anime Paradise

TEXT：小悠

2001年春季動畫新番組公佈

各位可愛的讀者好，這一期的ANIME PARADISE是新書第一期的專欄來。顧名思義是一個為大家介紹日本動畫的專欄，請各位多多指教。初次見面的見面禮是什麽來呢？踏入了冬季的聖誕時節，日本各大動畫公司也會相繼發表明年春季新番組的作品，不如就讓筆者來介紹一下2001年將會登場的新作品。今次在2001年前夕發表的作品一共有11套，當中除了有在電視台播放的動畫番組外，還有OVA和DVD的個別作品。包括有由漫畫作品動畫化的《破壞魔定光》和CLAMP的《ANGELIC LAYER》，兩部也是同類型的動作系故事。TV版續集的人氣作品《DI GI CHARAT》和同樣由漫畫發展出來的新TV版《鋼鐵天使KURUMI 2式》和OVA的《鋼鐵天使KURUMI零》，這三套也是大受女生歡迎的作品來，不知道於明年能否可以維持優勢下去呢？接著的是上次為大家介紹過的《COMICAL PARTY》以及由鶴田謙二原作的OVA《Spirit of Wonder~少年科學俱樂部》，鶴田先生明年推出的OVA是一套描寫天才科學家的SF小說來，是由他幾套短編漫畫當中改編而成，值得期待。餘下的4套新作之中有兩套也出自名動畫人・河森正治之手，是充滿親情的家庭式戰隊SF活劇《地球防衛家族》，和描寫地球神秘色彩的《地球少女ARUSYUNA》。最後是由佐藤龍雄原作劇本和親自進行監督的《學園戰記・無量》，這是一套以2070年為舞台的校園動畫，講述主角統原無量轉校到天網市，在不久的夏季巨大的不名飛行物體便出現在市中，這到底有什麼危機出現呢？和無量有什麼關係？



水野良與BROCCOLI發動美女計劃

Project G.A.
2001年4月ANIMIX開始發映
BROCCOLI/BANDAI VISUAL

人類能夠自由進出銀河的未來世界，因為一次稱之為「時空震」的超強力異變，令恆星之間的一切網絡也完全破壞了，銀河令人類之間再度分隔。就這樣經歷了數百年的時間，於各個空間生存的人類各自發展起來。在其中一個文明・多拉斯柏王朝利用一種稱之為「GIHUTO」的遺失技術，希望再度開拓銀河之間的網絡。五位利用GIHUTO的結晶・大型航宙戰鬥機組成「ANGEL隊」的少女展開了無限宇宙旅程，這便是第11套在2001年前夕公開的春季新番組最後要介紹的《Project G.A.》故事內容了。

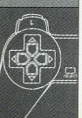
《Project G.A.》是由上一季創作風靡全國的作品，《DI GI CHARAT》的BROCCOLI和以傳統RPG作品《羅德島戰記》而聞名的水野良合作推出的，這的確是叫人又驚又喜呢。提起水野良這個名字，便不禁令人聯想起劍與魔法的FANTASY世界。這次的銀河美女計劃又是如何構思出來？原來美少女原案是由KANAN提出的，加上加藤麻理子的人物設定，配合水野良獨特的世界觀便是《Project G.A.》了。



◆科洛迪・素達寧。十分有大姐姐風範的女性，也是5人之中年齡最大的一個，不論是大小的事情也會按自己的意志行動，這也是她生存的法則。以收集火器為最大的興趣。

◆蘭花・布蘭普華斯。性格堅強也會有軟弱的一面，是一位多愁善感的少女。行事非常小心慬慎，不會幹令自己損失的事情。能夠輕易地觀察到別人的感受是她最大的魅力之一。

◆美多・法蘭瑪遜。擁有瞬間轉移能力的少女，總希望令自己比較成熟，當發生了大事的時候會臨危不亂，是一個努力勤奮的人。不輕易相信別人，有一點過份緊慬的女孩。興趣是COSPLAY。





TEXT：時雨

綠里奇蹟



發售日：12月15日
發售商：PONY CANYON
價格：5300日圓
原作：史提芬京
導演：法蘭迪拉邦特
演員：湯漢斯、米高格勒鄧動、大衛摩斯

這套改編自史提芬京小說的電影，故事發生於1935年美國路易斯安那州的監獄之中。由湯漢斯所飾演的死囚監房主任保羅，他的工作除了是看守死囚之外，在行刑當日，他還要帶領死囚們經過一條稱為「綠里」的通道，前往行刑的地方——電椅。某天，一名新來的死囚哥菲被送到保羅處。這名身高逾兩米的黑人，因為虐殺了兩名白人少女而被判死刑。不過保羅發現他原來是個充滿愛心的人，不止如此，哥菲身上還有一股特殊的力量，他的手觸及之處，均會有奇蹟發生……保羅知道他不會是兇手，但無奈行刑的日子卻越來越近……

本片和許多史提芬京的小說一樣，從正面去描寫人的「死亡」，並從中探討人心的黑暗面和掙扎。不過在「死亡」氣氛的背後，卻也充滿了溫暖的人情味。本片最出色的地方，當然就是金像影帝湯漢斯的精湛演技了！

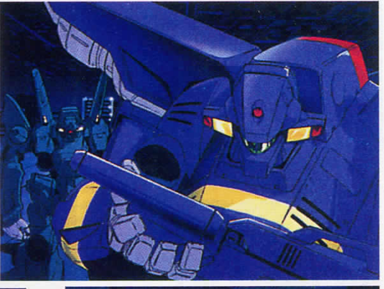


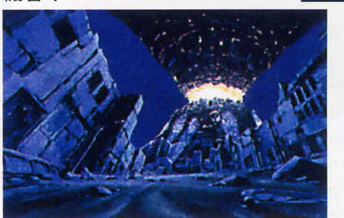
無限地帶23 DVD-BOX



發售日：12月16日
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
價格：19000日圓
監督：石黑昇、板野一郎、荒牧伸志
聲優：久保田雅人、川村萬梨阿、宮里久美、鹽澤兼人

在80年代隨著錄影機的普及，動畫界出現了一種新的出版方式——OVA（ORIGINAL VIDEO ANIME）。由於OVA沒有電視動畫的時間和表現制限，因此製作人員們都可以在裡面盡情發揮。而《無限地帶23》系列，就是當時一套非常出色的OVA作品。它的最大的特色，是第一集至第三集的風格都有所不同，這是因為它們每一集都是由不同的監督和人物設計去負責，當中不少現在都已是大師級人馬，好像平野俊貴、梅津泰臣、美樹本晴彥、庵野秀明、垣野內成美等等。《無限地帶23》也是世界首套創造了「虛擬偶像」——EVE的作品。本片中精細的SF設定、過激的暴力和性描寫，至今仍為動畫迷所推崇。《無限地帶23》以前並沒有推出過LD版，因此這套收錄了《無限地帶23》三部作的DVD-BOX就是大家重溫這套作品的最佳機會！







Text：小璘



《Voice File》來到這《GPPS新生號》後，也得改改名和改變一下內容。以後的《Voice Data》將盡量為各位介紹一下為遊戲配音的聲優資料，當然聲優個人資料和有關他們的新聞、產品等仍會作不定期為各位介紹。如各位對本欄有任何意見或想知道哪套作品由什麼聲優配（包括遊戲、動畫或廣播劇），都歡迎來信到本誌或 E-MAIL 至「shugogetten@hongkong.com」。

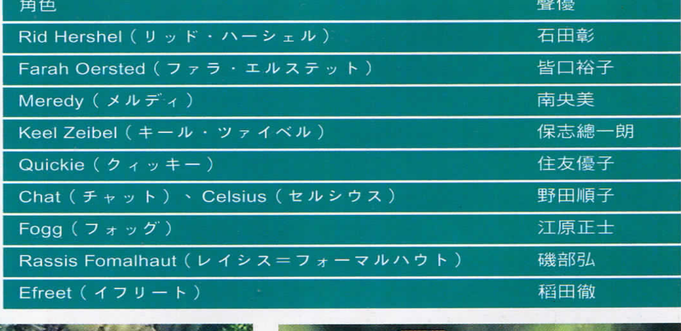
《Tales of Eternia》聲優名單



相信各位都玩過了近期PlayStation的其中一套大作《Tales of Eternia》了。不知各位對這遊戲怎樣呢？對於是聲優迷的小璘，除了覺得這遊戲的故事和玩法都不錯外，大部份遊戲內容都有著名聲優配音真的令人感到興奮！而最高興的是，配演Meredy的南央美竟說出奇怪的「美露歷絲語」！雖然不知道她所說的話，但單憑她的富豐感情，相信大家都能估到其大約意思吧！（笑）

的確，在本作配音部份最注目的是Meredy的對白，配演Meredy的南央美對此非常在意外，身為配演Meredy朋友——Farah的皆口裕子亦對角色們初次見面時溝通不到的情節留下深刻印象。

除了以下的聲優外，還有石川英郎、町井美紀、青野武和高塚正也於本作內配音的，希望各位在進行遊戲之餘，也可享受角色有配音之樂趣吧！



角色	聲優
Rid Hershel（リッド・ハーシェル）	石田彰
Farah Oersted（ファラ・エルステット）	皆口裕子
Meredy（メルディ）	南央美
Keel Zeibel（キール・ツァイベル）	保志總一朗
Quickie（クィッキー）	住友優子
Chat（チャット）、Celsius（セルシウス）	野田順子
Fogg（フォッグ）	江原正士
Rassis Fomalhaut（レイシス＝フォーマルハウト）	磯部弘
Efreet（イフリート）	稻田徹









TEXT：時雨



主唱：槇原敬之
發售商：WARNER MUSIC JAPAN
發售日：11月29日
價格：3059日圓

槇原敬之在年多前因為藏有軟性毒品而被日本警方拘捕，幸好他只是被判了緩刑。在反省過後，槇原返回了舊唱片公司，並推出了這張全新大碟《太陽》。筆者作為他長年的FANS，在聽畢此碟後感受到槇原的風格變了，但風采依然。在聽頭幾次時，筆者的已感覺到他的歌和以前有了很大的分別，這不是在樂曲方面，槇原的曲仍然出色，像《彗星》和《Ordinary Days》一類的作品簡直是他的標誌。變了的其實是歌詞的內容。槇原的歌一直重視敘事性，聽他的歌就好像看了一套電影一樣。歌詞內容也大多和戀愛、友情等有關。但在這張《太陽》之中，以上類型的歌只佔少數，而大部份的歌曲包括了主打的《太陽》和《I ask.》等，都是自我反省或思考人生意義的作品。很明顯該事件令槇原對自己和人生都有了新的體會。但筆者極希望這種自省的風格不要延續至他下一張大碟中，因為槇原的歌之世界觀獨一無異，失去了的話實在可惜！

BALLADE 3 ～the album of LOVE～

主唱：SOUTHERN ALL STARS
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
發售日：11月22日
價格：3700日圓

想不到2000年竟會是老牌樂隊SOUTHERN ALL STARS大豐收的一年。一首《TSUNAMI》唱到日本家傳戶曉，在香港經過蘇永康改編後，電台又日播夜播，令SAS在香港也人氣急昇。上個月日本方面為了配合SAS的強勢，推出了他們第三張BALLADE的精選碟《BALLADE 3》。由於SAS的精選碟如《すいか》和《HAPPY！》都已成了絕版，這張精選推出的TIMING真是非常好。碟中的歌曲一如碟名《～the album of LOVE～》，全都是扣人心弦的情歌，不少更是香港歌手曾經改編過的作品，如《真夏的果實》和《涙之吻》等。聽著這碟，筆者重新認識到桑田佳祐真是個作曲的天才，他的魔力在於這麼多年來也能夠追得上時代，不會像其他樂隊般只緊守著一種風格，令人很快生厭。期望SAS下年也能帶給我們驚喜。

SINGLE

M



主唱：濱崎步
發售商：avex trax
發售日：12月13日
價格：1260日圓

和上張SINGLE只有相隔了兩個半月時間，現時人氣絕頂的濱崎步，她的出碟速度真是很快呢！今次這張SINGLE是非常配合冬日氣氛的中板作品，濱崎步出色的歌詞亦能暗暗流露出她寂寞和堅強的性格。

戀愛REVOULTION21



主唱：MORNING娘
發售商：ZETIMA
發售日：12月13日
價格：1020日圓

MORNING娘的歌曲總是大堆頭、熱熱鬧鬧的，今次也不例外。本曲已是她們的第11張SINGLE，而負責編曲的是大家十分熟悉的DANCE★MAN，歌曲很有70年代DISCO和HIP-HOP的味道，最適合在聖誕PARTY中播放。

Just Believe

主唱：知念里奈
發售商：SONY RECORD
發售日：12月6日
價格：1223日圓



知念里奈由上一張SINGLE《Love, make together》開始，她的樂曲風格已入了許多CLUB MUSIC的要素，而本作品也不例外，它巧妙地將音樂性和商業性溶合起來，幕後監製DJ GEE和Ryuichi Yamaki實在是功不可沒。

想見你

主唱：Kiroro
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
發售日：12月6日
價格：1050日圓



這首Kiroro的新作，其實在她們這個冬天的演唱會中已經表演過，是首曲調非常簡單，單以鋼琴和綾乃的歌聲所組成的LOVE BALLAD。但這種簡單而溫暖的感覺，正是Kiroro最吸引人的地方。

ALBUM

LOVE LIFE

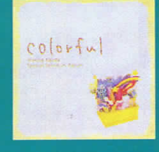
主唱：hitomi
發售商：avex trax
發售日：12月13日
價格：3059日圓



hitomi在音樂風格和個人形象方面都作出了大突破，本大碟可說是她今年的一個總結。它收錄了《LOVE2000》、《MARIA》和最新的《和你KISS》等人氣SINGLE，喜歡hitomi的朋友不要錯過了。

colorful

主唱：國府田麻理子
發售商：KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
發售日：12月6日
價格：3059日圓



這張精選大碟並不是普通的精選，因為它在國府田麻理子由94年至99年推出過的6張大碟和11張細碟中，挑選了16首能夠令人在聽後回復生氣，打起精神的作品。而在2月，她還會推出另一張有主題的精選大碟。

GAME MUSIC

KEYBOARDMANIA 2ndMIX + consumer 1 new songs

遊戲：KEYBOARDMANIA 2ndMIX
發售商：KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
發售日：12月6日
價格：2940日圓



在街機上大受歡迎的《KEYBOARDMANIA 2ndMIX》，它的SOUNDTRACK已經推出！本碟除了收錄有遊戲內的所有樂曲外，還附送了一張有PS2版《KEYBOARDMANIA》新加入的兩首歌之SINGLE CD！

pop'n music 5 arcade originals

遊戲：pop'n music 5
發售商：KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
發售日：12月21日
價格：2243日圓



不知不覺《pop'n music》已經推出至第五集了！而它的SOUNDTRACK也將會緊接著推出，大家不妨買這張SOUNDTRACK回家聽熟後，才到遊戲機中心去表現！



決鬥場

重點新咭介紹

遊戲王最新系列

《千眼魔術書》已經推出

在香港受歡迎程度正在不斷提昇的《遊戲王》CARD GAME，它的最新一輯EXPANSION——《千眼魔術書》已經在12月14日正式推出！今輯咭的最大特點，是其內含的咭種十分平均。之前《遊戲王》三輯的EXPANSION全都擁有各自的主題，例如《魔法之支配者》的主題是魔法咭；《法老王之僕人》的主題則是怪獸咭等等。但今次這套《千眼魔術書》中，魔法、怪獸、效果和陷阱咭的數量都相若，令玩者在砌DECK時能有更多的選擇，遊戲的深度和刺激程度自然也提高了不少！

千眼納祭妖

（サウザンド・アイズ・サクリファイス）

攻：0 守：0

怪獸咭



當此咭在場上時，其他怪物全部不能攻擊，但可改變表示形式。此咭之效果是可取對手場上一只怪物，並將其變成此咭之裝備咭，可得其攻、守力。此效果一回合只可發揮一次。

「千眼納祭妖」是這輯新咭的主角，當然它的稀有程度也最高！這「千眼納祭妖」所擁有的能力強得可怕，不單止敵人的攻勢會被阻止，而且對手的怪物（當然是最強的一隻）還會被玩者拿去使用！絕對是可以令局勢立即逆轉的一張咭。

傳說之漁夫

（伝説のフィッシャーマン）

攻：1850 守：1600

效果咭



當戰場變成「海」地形時，此咭不接受任何魔法咭的效果，並且不成為對手怪物的攻擊對象。

他不會成為目標之異能實在極為強力，一旦對手沒有強力的守備怪物，就會立即陷入危機。但一定要有「海」地形時才能發揮其優點，比較難用。另外他還會產生一些規則上的問題，有待有關方面解決。

魔法吸收

（マジック・ドレイン）

陷阱咭

當對手發動魔法咭時，可發動此咭，對手須在手牌內捨棄一張魔法咭。否則，其所發動之魔法無效果及被破壞。

「令對手的魔法失效」，這種效果在CARD GAME中永遠都是強咭，在以COMBO主導的《遊戲王》中這更是強力！這會不會成為每幅DECK的標準裝備？

怪物回收

（モンスター回收）

魔法咭



將己方場上一只怪物連用己方手牌放回咭組內及重新洗牌，然後在咭組面取回與以此法放入咭組內之手牌相同數目的咭上手。

利用它玩者可以救回己方一隻重要的怪物，如果你的手牌不佳的話，也可以用它來重新抽過一批新的，可說是一咭二用。

日本新刊

棋魂 10

原作：堀田弓

漫畫：小畑健

出版社：集英社

售價：390日圓



漫長的職業棋手考試已經進入了中盤戰，一敗的光仔和全勝的伊角在第十二戰中碰頭，揭開了上位選手之間的激烈戰鬥！本來處於優勢的伊角因為越智的一番話而上錯棋，令他輸掉了和光仔的一局……另一方面塔矢為了刺探光仔的實力，便將專門應付光仔的戰略教給越智，越智最初雖然不服塔矢對光仔的執著，但在看了塔矢示範給他兩年前光仔和塔矢的一局後……

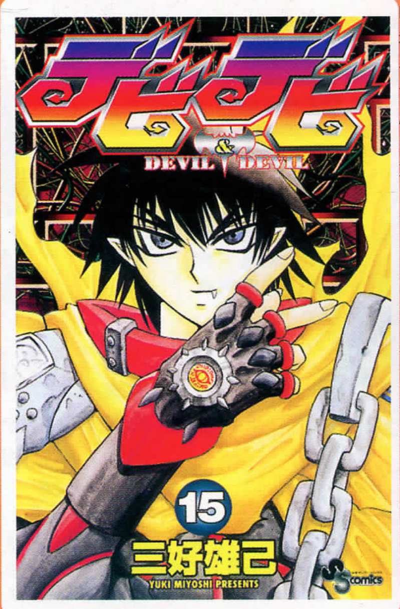
DEVIL DEVIL15

原作：三好雄己

漫畫：同上

出版社：小學館

售價：390日圓



一連15期的《DEVIL DEVIL》終於結束，天使伊安司和惡魔索多因決鬥跌進入人類界，為了保存受害的人類的生命，二人的靈魂分別進入天野雙魔和天野神無的體內，開始他們的人類生活，在種種的波折下，於亂封一事中，大家的懷疑眼光開始轉移到神處，於是索多決定前往天界向神問過究竟，就在這個時候，天界卻全軍攻向魔界，以大撒旦為首的魔界軍團抵抗，為了阻止這場戰爭，大伙兒立即前往天界，絕想不到，原來在第一次的神魔大戰中，神和撒旦兩敗俱傷後，撒旦的孖生兄弟的邪惡靈魂把二人操控，掌握著天界和魔界，事情到達這個地步後索多和伊安司亦分別向這邪惡靈魂攻擊，經過一番的苦戰，邪惡的撒旦靈魂被消滅，但並不代表事情已完結，因為伊安司和索多即將要進行第101次的決鬥……







TEXT：咸旦仔



作者：窪之內英策
出版：玉皇朝出版集團
售價：$33

故事簡介：日本黑道小麥組成員加藤市吾刑滿出獄，意欲於黑道再大展拳腳，豈料小麥組已經解散，以前老大竟因太太的死去而變成西餅師傅，加藤和一班舊兄弟厚男、修造只好留在西餅店呆呆渡日，就在眾人呆呆渡日的時候，老大的女兒辰已千夜子回來家中與老頭子一起住，究竟這班男子漢與這位小女孩將會鬧出個怎樣的笑話呢？

作者：山下東七郎
出版：文化傳信出版有限公司
售價：$30

故事簡介：曾帶領私立北長濱高中足球隊勝出高中校際賽的主將陽乃當，這個被稱為奇蹟創造者陽乃當正式回到母校擔任體育教師和足球隊教練了。今次他將要以領隊的身份，帶領球隊稱霸全國，但是校內的足球部卻處於四分五烈狀態，究竟當 sir 能否創造出奇蹟，令球隊東山再起呢？

作者：田中基之
出版：正文出版有限公司
售價：$28

故事簡介：幹本要本故事的主角，15 歲的他已認定排球是他的生命，但身高卻只得159cm。雖然擁有高強實力，但因個子矮小而被輕視。為了打倒高校排球界的翹楚藤原學園，因此不惜入讀私立青海高校，但入學後才發覺這裡的排球部水準極低，最後他由能否帶領排球部打敗翹楚藤原學園？

作者：森川讓次
出版：東立出版有限公司
售價：$28

故事簡介：因為多次的犯規攻擊，讓怒火中燒的一步在第一回合就開始果敢的應戰了。拳王的名譽與戰意點燃了後樂園拳擊場的熱情。而把在場的所有人都變成了敵人，並且還持續以愛理不理的態度進行比賽的澤村，持續承受著一步的攻擊，並且冷靜地等待著反擊的機會來臨，究竟最後的勝利者會是誰？

感應少年
作畫：朝基勝士
出版：東立出版有限公司
售價：$28

故事簡介：已死的志摩前任男友立花響介，竟然還活著！當映兒不吉利的預感真的命中事實時，巨大的敵人突然出現在映兒及志摩面前！響介詐死的真相、及敵人的真面目，究竟為何？

漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
12月20日	極速拳王 #4	$30
	球場幻想曲 #5	$30
21日	我的愛神 #22	$32
	天使之翼 #6	$35
22日	灣岸 MIDNIGHT #9	$30
	誰在我背後 #2	$30
	破壞魔定光 #3	$30
27日	通靈王 #11	$28
	ROOKIES 熱血阿 SIR #12	$28
28日	SANDLAND 沙漠大追蹤（全）	$28
29日	GOOD MORNING CALL 起床啦 #4	$28
	RED 邊緣反擊 #5	$30
	烙印戰士 #20	$35
	浪客行彩色版 #21	$25

玉皇朝

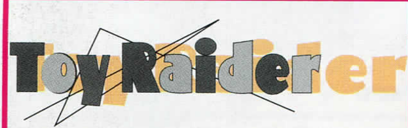
日期	書名	
12月16日	神兵玄奇 #91	
	花樣年華 #27	
20日	天子傳奇肆 #84	
	龍神 #42	
	魁！男塾 #12	
21日	神鵰俠侶 #56	
	大霹靂 #8	
22日	新著龍虎門 #30	
23日	神兵玄奇 #92	
	怪盜羅賓 #2	
	相約在九龍（上）	
24日	打工仔金太郎 #15	
25日	花之慶次 #4	
26日	月下棋士 #23	
27日	天子傳奇肆 #85	
28日	神鵰俠侶 #57	
29日	新著龍虎門 #31	
	愛生事家庭 #25	
	企鵝先生	#12
30日	神兵玄奇 #92	
	龍神 #43	
	白領拳手太郎 #22	

東立

日期	書名
12月16日	艷遇小子 #6
	聖風使者 #11
	新鐵拳小子 #10
18日	女大太郎 #2
	聖女騎士團 #1
19日	舞會已經開始（全）
	戀愛季節 #7
	再見！訂婚戒（全）
	厄夜怪客 #2
21日	萬能師哥（下）
	天才釣魚通 #2
22日	吻吻明星夢 #1
	純情房東俏房客 #7
	湘南純愛組 #25
	搖滾狂潮 #9
23日	聖石小子 #1．#2
26日	少年良駒 #9
27日	死者學園祭（全）
28日	非常感應 #5
	雲出州大儒俠史艷文 #3
30日	愛麗絲的時間旅行（全）
	蠟筆小新 #27







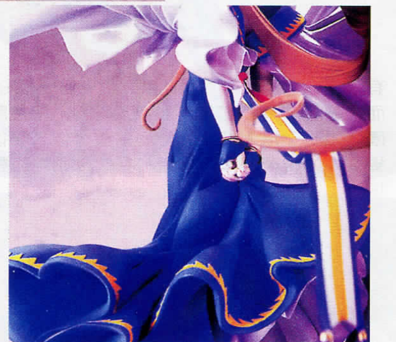
TEXT：小悠

香川雅彥的女神．貝璐

上次一介紹便介紹了BANDAI最近的SD模型新作，今個月又介紹什麼給大家好呢？筆者想同大家說說首辦模型。不知道各位近來有沒有留意動畫和遊戲情報呢？原來首辦模型界有一種市場策略，各個首辦模型會社也是按最近較為受歡迎的動漫畫和遊戲人物作為推出的作品。筆竟它也是從以上媒介的副產品來，所以方向也離不開媒介的焦點。在首辦模型界中稱得上是一流水準的作品，以機械作品最為人知和突出的相信是《Five Star Story》五星物語的作品了，而美少女等等的人物作品又是那一個系列是一流的呢？筆者會認為難度最高的《我的愛神》是人物首辦中的代表。大家在每一家的首辦模型店子的櫥窗中留意一下，《我的愛神》的首辦作品必定有完成品展示出來，是店子的招牌女神，這可見她於首辦模型界中的地位。說起來日本最近播出了《我的愛神》的劇場版新作，首辦模型界會隨之而推出女神作品嗎？答案是會的。海洋堂的香川雅彥先生以《心跳回憶》和《櫻花大戰》的原型設計，於日本首辦界取得不動的地位。今次適逢女神有新作，香川氏便於今個月設計了一個飄逸感十足的貝璐來讓FANS們動一動心。它也是今次筆者要介紹給大家的東西。







《我的愛神》中的人物設計是由漫畫原作者藤島康介親身創作的，以人物的頭髮複雜而流麗，以及感覺十分自然聞名。動畫化的時候一度因為線條太過複雜而令動畫人大傷腦筋，這可見將女神立體化的難度並不少。香川氏這次設計的貝璐便是再度向難度挑戰了，他要造出實體化的女神。雖然這並非首度以女神作為原型的作品，但是大家看到香川氏的貝璐後非嘆為觀止不可。這個站立漂浮的姿態十分自然，在各部份也充分表現出「風」的存在。不論在衣紋的分佈和長髮的質感也掌握到了，細緻的地方好像貝璐四肢手指以至身上的小飾物也清楚可見。留意一下她雙腳的確是離地的，香川氏利用了她的長裙帶子造出一個乘起作品的地座，那些布條是有微妙的角度扭轉而成的，是作品注目的地方之一。香川氏除了處理足首部份了得之外，人物的臉頰也是他的強項來，作品中的貝璐是合上了眼睛，這是配合了作品各部份放射式的設計，刻劃出自然的漂蕩感。這件《我的愛神》的首辦模型會不會成為各位讀者這個月的目標呢？

《我的愛神》的三女神當中被首辦最多的是貝璐，不是貝璐FANS的以上介紹的作品可能引不起各位的興趣。但若果各位當中有如筆者一般的蘇璐FANS，這個相信會是一個不錯的消息。海洋堂在這個貝璐首辦之後將會推出蘇璐的首辦作品，原型方面同樣是由香川氏擔任，是以《我的愛神》漫畫單行本第11期的封面作為題材設計的。蘇璐首辦作品是以完成品形式推出的，價格是18000日圓。它隨即成為筆者入手的東西（笑）。






GP
劇場
Sorcerous Stabber
ORPHEN
魔法騎士奧法
Presented by Lei
這裡是甚麼鬼地方?
陷阱和怪物隨時跑出來
師傅說這是遙遠的未來
總之不要出現
那種東西就好
幽幽幽幽靈呀!
我要死了
出..出現了!
是..是阿茜露嗎?女兒呀..
跟著她走吧!!
我不要去呀
是!師傅!
待續

GPS美術學會

學員：里繪

各位好呀！三星期沒見了，各位有沒有掛住小妹呢？這次是小妹第一次主持GPPS的《GPS美術學會》，請各位多多指教！呀！差點忘了向各位說「聖誕快樂！」哩！聖誕節快要來臨，所以今期小妹都選了一些以聖誕為主題的畫稿，希望各位喜歡吧！

良

宮澤雪野

雖然看到畫上有寫上聖誕的祝福字句，但仍是少了一點聖誕氣氛，如果雪野能加一些白雪或聖誕飾物的話，相信效果會好些。另外，在上色時最好注意陰影的分佈，例如兩人面部的陰影就有點怪怪的。

優



LION

印象中這好像是LION第一幅繪畫男孩子的畫。ROCK的左手好像比較「幼細」，而他的腰亦粗了一點。另外，LION在上黑線時最好可以穩定一點，不然就會好像ROCK面部的線條般，出現凹凸和變形的情況。

明明

畫中的黑線，是用影印機印在圖畫紙的效果來嗎？畫面用了淡淡的顏色上色，再配合帶點溫馨的畫面，令人感到十分舒服。畫中二人的身形都十分「龐大」，明明在下次畫人物時要留意一下人物比例了。



YUKITO

雪兔手上的雪有點兒怪和缺乏了立體感，可以表達得它輕盈會好一點。上色方面仍然是YUKITO的缺點，特別是膚色和頭髮的處理，盡量放多點心機去塗吧！

良





謎之女

此作比起之前幾幅似乎退步了一點，首先人物的姿勢有點兒生硬，而面部結構和身體比例亦有出錯，至於上色亦有些馬虎（特別是劍的部份）；最後謎之女仍是以一貫的作風來作畫，希望下次能看到新突破吧！



Toro仔

繪畫這難度較高的姿勢也不是有太大問題值得一讚，但是在上黑線後記得要擦走鉛筆線，這樣畫面就會整潔些。另外，背景的透視出現嚴重的透視問題，要參考一下物件的畫法了。

投稿須知

1.畫稿大小不得超過29.7cm × 21cm（A4 SIZE）；
2.歡迎寄來任何DC遊戲以外類型之畫稿，請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
4.每期會選出出色之畫稿以稿費作鼓勵；
5.所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《GPPS》」。

駱克道 33 號

大家好！這個「駱克道 33 號」是新書的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關 PS 或 PS2 遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PlayStation~駱克道 33 號」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

悟空先生：

小弟初次來信，但有多多問題，請閣下不要見怪。

5. 請問「拳皇 99」中全動的無限流瀧蹴如何使用，是否在當中有些特殊技巧或要點？(如踩中的位置，按鏈的節奏之類...)可否詳細告訴我？

6. 在哪裡可以買到PS的餓狼傳說「Real Bout Special Dominated Mind」的初回限定版？因為我很想得到那隻附送的 CD-ROM！聽說那張 CD-ROM 收藏了許多餓狼傳說的資料，是否真的？

7. 為甚麼貴刊沒有連載拳皇 2000 的攻略？

問題多多，真是不好意思。另外，小弟有點意見給貴刊：

一、小弟覺得近來貴刊的格鬥遊戲攻略的水準如下降了，已不復當年的拳皇 97 、月華等攻略的難度。如拳皇 99 ，該攻略中的連續技實在過於基連一上位級的連續技也沒有，又如「武力 one」可以說得上是沒有攻略！！所以我希望貴刊能夠改善這一點。

二、小弟建議貴刊出一套名為「SNK格鬥回憶錄」的特集，並把「餓狼傳說」、「拳皇」等遊戲作為章目，每章一本。書中把遊戲的每一集進行中篇長度的回顧及介紹，當然要包括角色設定，招表故事、爆機，甚至 BUG 等。

三、若因成本和銷量的問題而不能實行(二)中的建議，小弟另外建議貴刊可把一直以來貴刊所寫的格鬥遊戲攻略以單行本的方式推出，即使不行也將其重新整理，以e-mail形式送給貴刊網頁的會員，這樣必能吸引更多讀者購買貴刊。

以上純粹個人意見，若有得罪之處，敬請原諒。

祝

銷量蒸蒸日上

新撰組局長

近藤勇

10 月 14 日

TO 近藤勇：

1）《拳皇 99》中全動的無限流瀧蹴是需要利用小跳躍用輕的流瀧蹴，以每 0.5 秒的的速度按鈕，直至將對手踏至版邊，只要玩者控制得好是可以直到永遠的。不過難度所在其實是在踏至版邊後按鈕節奏會由每 0.5 秒減至 0.8 秒按一下左右。踏的地方要保持在對手的身體。

2）這個餓狼傳說的初回限定版相信你要到外面的遊戲店子訂購了。因為「Real Bout Special Dominated Mind」較為難找得到現貨，而限定版附送的 CD-ROM 是收錄了人物的設定資料。

3）由於版面的關係，所以便沒有連載《拳皇 2000》的攻略了。

在這兒先多謝你寶貴的意見，格鬥遊戲回顧在之前已經刊登了，而你提出的問題我們在新書之中會加以改善。

FROM 編輯部

TO 大佬悟空：

本人已寫過數次信，希望今次再能抽中啦！

1)本人買了Tales of Enternia的正版，$475 算唔算貴？

2)TOE 的日本版和行貨點分？(我的碟內有一本日文說明書和中文操作書)，我是什麼板呢？

3)TOE 內有否隱藏迷宮？

4)知道你們會有新的改革，希望這一步強(X 內裡的內容)

5)竟然分做兩本，可否增「駱克道 33 號」的頁數？

最後希望你們 TOE 的攻略不要太慢啦！因為等兩星期是一件十分辛苦的事！！

以上問題希望盡量為我解答，我再次祝貴刊能出至無限期，包括 GP PS 和 GP 。

《Tales》系列的喜愛者－小權上

3-12-2000

TO 小權：

1）若果是在這遊戲剛出的時候買，這個與行貨的價錢差不多，可以接受。

2）TOE 的日本版是有日文說明書，而行貨的在盒底會有英文紙樣和附送中文操作書。所以你賣的是行貨來呢。

3）TOE當然有隱藏迷宮，請密切留意我們的攻略!

4）多謝你的意見，我們正密鑼緊鼓進行中。

5）也因為分開了兩本的關係，有許多有關DC的遊戲問題你可以在另一本新書中為你解答，所以相對來說是分了信箱的信，現在的版面已經足夠解答每期的來信了。

6）我們是需要按遊戲出版公司的限制來進行攻略，不是要快便可以快的啊。

FROM 編輯部

大聖爺：



我上次已經寫過信來的，但你又沒有刊登，我希望你能在 139 期中回覆到我。

2. 在WS中，玩完compast 2第一部的爆機 save 唔知點放在 2 部度用。

3. N64 的遊戲帶是否用電池來 save 的？如果，那麼要多久更換一次。

4. N64 的 save 咭，怎樣才能知道用了多少儲存量？

5. 你們能否在澳門開設一間分公司呢！因為澳門很難才可打到game呀！

6. 現在DQ 7的攻略完了，可否刊登中日對照的 MENU 呢？

師弟沙僧上

TO 沙僧：

1）在 COMPOAT2 第一部的攻略有詳細講解方法。

2）是的。但基本上盒帶的電源用非常小，所以有大約四年的壽命。

3）查閱SAVE咭內的儲存進度是可以的，詳細情況則有待調查了。

4）這個則是公司業務上的問題，我們編輯部答不到你了。只能夠說的是你每次訂 GAME 便一次過來香港訂會比較方便。

5）是的。《DQ7》的攻略於Game Payers 已經連載完了，至於中日對照 MENU 指的是道具表還是地名等東西呢？主要的中日對照表已經在攻略最後刊出了，你可以找來參考。

FROM 編輯部

尊敬的悟空大人：

你好！我是一名POCKET MONSTERS金。銀的玩者，本人有很多問題要請教悟空大人：

2. 在以前的遊戲誌中經常出現"集精靈"的字樣，到底意思是擁有這只精靈還是見過這只精靈？

3. 取得無限道具的方法是否集齊所有道具(包括秘傳機和精靈球)然後找博士取得？

4. 續上題，是否道具放在電腦裡也算集了？

5. NO.204 和 NO.206 精靈在哪裡捕捉？

6. 我聽朋友說NO.238精靈是NO. 124精靈的仔，但是NO.124精靈全是的，我嘗試用了幾只同屬性的精靈與它生蛋，但都失敗，應用什麼與它交配。

7. 續第 4 題， NO.211 和 NO.224 精靈在哪裡捕捉？

8. NO.183 和 NO.200 呢？

9. 你們的攻略說捉蟲大會會有那種子捕捉，為什麼我找不到？(種子是 NO.19 精靈)

10. NO.232 是否只會在金版出現？

10.在哪裡搖樹才會搖到 NO.204 精靈？

11.我可以和你做朋友嗎？

12. 我的字值幾多分？

小學生

TO 小學生：

1） 是成功捉到該隻精靈。

2） 是的，但這絕非容易的事來，請使用無限的耐性。

3） 當然不算。

4） 精靈圖鑑是會有提及的。

5） 請嘗試用同類交配，也有可能 No.238 是 No.124 的進化型來。

6） 同 4。

7） 一樣是要靠精靈圖鑑。

8） 是時間的問題，你去得不合時當然找不到了。

9） 是呢！ 牠是金版的原創小精靈。

10） 你可以從牠出現的地方入手。

11） 你同我們那一個做網友呢？

12） 平平凡凡，60 分。

FROM 編輯部

悟空大人：

你好，又是我獨一無二！謝謝你在第 129 期回答了我的問題，令我很受用，我家裡有PS、DC、WS 等遊戲機，有數條問題想你替我解決！

1)WS的機戰馬沙專用渣古怎樣取得，我已用渣古改打敗了馬沙專用渣古，但仍拿不到，為甚麼？

2)DC「Super Runabout」的 Special Mode怎樣取得？我已打爆了親子編和警察編，但一關隱藏關都取不到，何解？

3)承上題，遊戲中取得的VMS有什麼用途？

4)DC「櫻大戰」是否連接第二代和第三代的？「櫻大戰(1)」的第三隻碟有什麼用途。

5)請賜刊登 PS「機戰 Alpha」的隱藏機的名稱，並說出其怎樣取得？我真的很需要， Thanks a lot！！

6)我朋友張桐禧除了寄了在 128 那幅畫外，還寄了一幅不知舞，為甚麼沒有刊登，是否寄出了？還是其他原因？

7)聽說你們會在 137 期進行改革，真是令我開心，希望能增加花果山信箱的頁數，從而解答全部寄來的信

* 多謝賜教 *

祝貴刊可出版無限期！

獨一無二上

TO 獨一無二：

1） 在擊破之前請先完成 EVENT。

2） 請你去信 Game Players Dreamcast的信箱代為解答。

3） 同上。

4） 《櫻大戰》和第二集及第三集是沒有相連 SAVE 的，只是故事上有關係。而第三隻的碟是收錄了有關推出《櫻大戰》的情報 CD-ROM 來。

5） 在攻略之中已經有詳細說明，請參考攻略的後半部份。

6） 其實畫廊的畫是隨機抽出刊登的，所以未登出可能是未被抽中。

7） 因為分開了兩本的關係許多有關 DC 的遊戲問題，請在 Game Players Dreamcast 中的信箱為你解答，相對來說是分擔了信箱的信，現在的版面已經足夠解答每期的來信了。

FROM 編輯部



READER'S LAND

永遠之話題—— PS2 VS DC

時雨兄：

你好！今次是小弟第一次來信，希望不要石沈大海啦！

其實我寫信來，又是想談談一些老生常談的事——PS2 VS DC。講真在香港，PS2的形勢真的十分惡劣。不但止主機本身價錢貴，而且遊戲又吸引不到香港的玩家。相反DC形勢就好得多，主機平，GAME又平（仲要有翻版），而且遊戲質素又有保證，好像近期的《VIRTUA TENNIS》、《DOA2》和即將推出的《JUSTICE學園》、《PHANTASY STAR ONLINE》等，每一套的遊戲性都十分豐富，加上未來DC上網和玩ONLINE GAME的機能，我想DC應該還可以在香港流行多一年以上。

不過無可否認的是，PS2在日本和美國等地都比DC受歡迎，作為一個香港玩家，我實在無法明白外國人的心態。明明DC的遊戲好玩得多，論畫面DC比起PS2也不輸蝕（有些甚至更好！），但偏偏他們卻一窩蜂地去買PS2！PS2和PS2的遊戲並不便宜，遊戲種類又不足夠，買回去隨時變成DVD專用機！難道真是SONY的名氣已足夠叫他們買機？

到了這個地步，SEGA還可以做些什麼來挽回形勢呢？依目前DC遊戲在日本的銷量來看，我想遊戲商們會慢慢減少在DC推出遊戲，DC在日本最多只可以捱多一年，之後SEGA有兩條路走，一是推出新主機，二是加入其他主機的陣形。如果出新機的話，我想應該它會是以NAOMI 2做基本，以求可以和舊DC遊戲兼容，和移植未來SEGA的街機遊戲。如果加入其他主機的陣營，SEGA應會在任天堂和MICROSOFT之間選擇，當中又應該以MICROSOFT的機會最大，始終DC是SEGA和MICROSOFT合作開發的嘛！加上X-BOX的性能比其他主機都要高，又是用PC的架構設計，SEGA製作PC遊戲可說是駕輕就熟，參入X-BOX對雙方都有利。

至於PS2經過了沒有大作的一年，在下年再不加把勁，很容易會被X-BOX追上。《GT3》和《鬼武者》的銷量數字會成為生產商們參考的指標，如果它的的成績不理想，我想他們也不會再對PS2有任何期望，到時大家可以全部改走多平台路線，PS2便不能再「一機獨大」了！相反如果它們的銷量出色，PS2的走勢便應會轉強，下一年有可能成為PS2的天下！

反轉頭講下香港的情況，現時PS2的價錢仍然高企，最新的18000機叫做最平都要三千幾（但玩不到翻版），舊15000機玩到翻版的則要四千元以上，不用說「全區碼」10000機的價錢自然更高！一日PS2的價錢仍然在三千以上，在香港都無望普及。照計SONY都沒有打算在短期內減價，未來一年香港市場應該仍是DC的天下！除非那些老翻商人找到方法玩到直讀翻版啦……（其實主機貴都係最大問題）

以上就是小弟對DC和PS2走勢的小許分析，不知時雨兄會不會有另一看法呢？就算這封信不能登出來，也請回信告知！

AKIRA

AKIRA：

AKIRA君對兩台主機在未來一年的分析很有獨特的見解，但筆者的想法和你卻有少許出入。

首先PS2在這一年的表現的確很不濟，這是不能否認的。PS2主機的銷量雖然出眾，但遊戲的銷量卻一直不振。當中成績最好的《RIDGE RACER V》，銷量也不能突破100萬套。PS2在日本的形象，不論SCE如何宣稱它是遊戲機，也仍然是以「DVD機」為先，遊戲好像只是次要用途。不少日本人買PS2都是為了看DVD而不是玩遊戲，就算玩都是玩PS1的，好像去年銷量最好的遊戲是《DQ7》和《FF9》，兩者都是PS1的遊戲。

但PS2這個遊戲不足的現象，在未來一年極有希望得到解決。看看最近一期的日本PS專門誌，真的可以用「套套都是大作」來形容。隨意舉一些例子——《METAL GEAR SOLID 2》、《波洛古羅絲物語3》、《DARK CLOUD》、《鬼武者》、《GRAN TURISMO 3》、《機動戰士GUNDAM》、《BLOOD THE LAST VAMPIRE》、《Z.O.E.》、《7》、《EMBLEM SAGA》……這些都只是下年年頭的作品，之後還有《FF10》、《DEVIL MAY CRY》、《風之古洛娜亞》等等，基本上PS2機主不用愁沒有遊戲玩。

至於遊戲的銷量方面，其實不止是PS2，日本整體的遊戲銷量都正在不斷下降，這是整個遊戲業界的問題。不過換一個角度想，日本人買遊戲的數目少了，對眾多的遊戲主機來說，PS2受的影響已是最少的了。因為PS2擁有龐大的用戶層，即使他們平時不太買遊戲，但在有話題作推出時，PS2仍擁有最多潛在的購買者。相反DC的遊戲銷量就被主機的數目所限制，很難有所突破。好像最近最出色的DC作品《POWER SMASH》（日版VIRTUA TENNIS）的銷量就只有3萬多，就算是像《ETERNAL ARCADIA》這般的話題作，銷量也只得5、6萬，一些如《SEGA TETRIS》等MINOR的作品，更只得數千……在這情況下，DC的前景如何大家可以想像得到。

照筆者的預測，在未來新加入這個市場的GAMECUBE和XBOX，能夠有PS2主機的銷量之機會甚低。GAMECUBE除了任天堂自己的遊戲外，第三廠的大作不會太多，因此難以突破現在N64的用家層；XBOX雖然來勢洶洶，但除非在畫面上比PS2優秀許多（要是一般人也可以分得出的地步），或者取得SQUARE和ENIX的支持，XBOX難以取代PS2的地位。

不過AKIRA君對香港市場所作出的分析，筆者卻是同意的。主機的價錢是它能否在香港成為主流的最要要素，遊戲反而是次要。加上DC在香港的SUPPORT比PS2好上十萬倍（PS2至今仍未有行貨……），相信未來一年DC仍會是香港遊戲界的主流。

祝 身體健康！

時雨

GamePlayers PS Reader's Land 投稿表格

姓名：＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿

電話：＿＿＿＿

（可使用影印本）

投稿須知：

◆本欄歡迎各位讀者來信發表任何有關遊戲之意見或評論

◆來稿時請填妥上面的表格，連同稿件一同寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「GamePlayers PS Reader's Land主持人收」

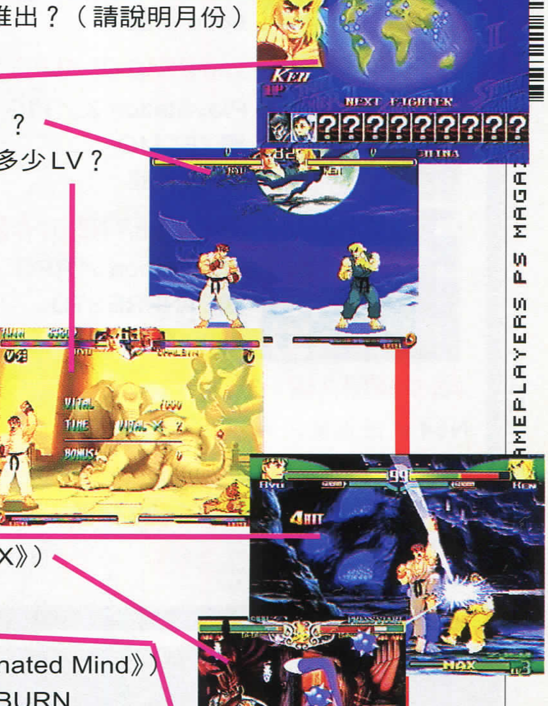
◆來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費（視內容和字數而定）作獎勵，大家請踴躍來信！

我問你答

各位好！這是新環節「我問你答」，有鑑於大部份書刊也只是一古腦兒在甚麼專題呀、特稿等向讀者灌輸一大堆遊戲界術語、業界知識，諸位可能一時間感到吃不消；是以本刊設立此欄，祈能透過「小問答」的形式，使大家對遊戲有更深入的理解。當然，本欄的主要目的是以「消遣」為主，故當中的問題絕非艱深難明，反之可能只要一些雞毛蒜皮的問題而已。既然本欄第一回由在下負責，故當中問題定然離不開老本行 -2D 格鬥遊戲！

TEXT：IKI

The King Of Quiz-- 格鬥遊戲篇



問題 01：CAPCOM 格鬥名作《STREET FIGHTER II》（業務版）在哪一年推出？（請說明月份）
問題 02：承上題，該系列女性角色春麗的勝利對白是甚麼？（英文版）
問題 03：圖中所示是哪一集《STREET FIGHTER II》？
問題 04：這是 PS 版《STREET FIGHTER ZERO 2》抑或是 SS 版《CO 2》？
問題 05：圖中的阿隆剛剛用上 SUPER COMBO 了結對手麼？又，那又用上多少 LV？
問題 06：試述業務版《CO 2》使出「2 揪 1」Mode 的方法？
問題 07：圖中阿隆的動作是滅昇龍拳抑或是真昇龍拳（PS 版《CO 3》）？
問題 08：《KOF'94》中 RYO 一伙人以那個國家的名義參賽？
問題 09：《餓狼 1》中 TERRY 的 POWER WAVE 由多少條火柱組成？
問題 10：《餓狼 SP》中帝王華科卡的勝利對白是甚麼？（英文版）
問題 11：承上題，《餓狼 SP》中阪崎獠挑機的完成條件是甚麼？
問題 12：TERRY 的必殺技 POWER DUNK 首次出現於哪一集《餓狼》？
問題 13：為草薙京配音的 CV 是誰？
問題 14：業務版《KOF'95》中使用波士秘技是甚麼？
問題 15：《KOF'96》中有沒有 Guard Cancel 吹飛攻擊？
問題 16：圖中 LEI-LEI 使用的招式名稱是甚麼？（PS 版《Vampire Savior EX》）
問題 17：《真待魂》中右京那招↓↙←＋腳是甚麼名堂？
問題 18：《GUILTY GEAR X》中 MILLIA 的全名是甚麼？
問題 19：圖中 TERRY 使用的招式名稱是甚麼？（PS 版《RB 餓狼 SP Dominated Mind》）
a）POWER DUNK　b）POWER GEYSER　c）POWER WAVE　d）QUICK BURN
問題 20：圖中該名 SPECIAL PARTNER 叫甚麼？（DC 版《Marvel vs Capcom》）
問題 21：《Marvel vs Capcom 2》中合共有多少名登場女角？（連隱藏角色）
問題 22：《Capcom vs SNK》中 TERRY 的 CRACK SHOT 有沒有中段效果？（即對手蹲下 GUARD 不能）
問題 23：圖中春麗及 ORO 的動作是那種通常技？（DC 版《Street Fighter 3rd Strike》）
問題 24：《World Heroes 2》的最終 BOSS 叫甚麼名字？
問題 25：《真待魂》中霸王丸變 Q 版公仔的指令是甚麼？
問題 26：霸王丸的愛刀叫甚麼名字？
問題 27：根據設定，麻宮雅典娜的興趣是甚麼？
問題 28：《超鋼戰紀 KIKAIOH》中駕駛 KIKAIOH 的駕駛員叫甚麼名字？
問題 29：承上題，KIKAIOH 的 FINAL ATTACK 叫甚麼名字？
問題 30：圖中 1P 八神的鬼燒與 2P 八神的八稚女相遇，結果會甚樣？（DC 版《The King of Fighters'98》）
a）1P 鬼燒 Counter 2P 八稚女　b）2P 八稚女的無敵時間透過鬼燒　c）相殺





答案：（1）1991 年 3 月（2）I' m the strongest woman in the world（3）SUPER STREET FIGHTER II X（4）PS 版，留意人頭相與體力 Bar 的位置配置（5）是 LV 3，只要看左上端 S 字（超必）旁邊的 3 粒星便知道了（6）入錢後同按 3 腳掣＋ Start（7）真昇龍拳（8）MAXICO（9）5 條（10）I'll chisel your graze-stone , sleep well（11）以 2 Round 不敗之勢完成遊戲便可（12）餓狼傳說 3（13）野中正宏（14）在 Team Edit 中選 Yes，緊按 Start 然後按↑B←C→A↓D（15）沒有（16）天雷破（17）非劍・細雪（18）MILLIA RAGE（19）QUICK BURN（20）US AGENCY（21）16 名（22）沒有（23）ORO：蹲下重 P 及春麗：站立重 K（24）Dio（25）→↘↓↙←→←＋ B（26）河豚毒（27）星座占卜（28）轟淳平（29）霸王雷鳴斬（30）相殺

銷售榜

香港



1st 第一神拳 VICTORIUS BOXERS
PlayStation 2 ／SPT
■ESP
6800 日圓



2nd DEAD OF ALIVE 2 HARD CORE
PlayStation 2 ／FIG
■TECMO
6800 日圓



3rd SUPER HERO 作戰達爾達魯之野望
PlayStation ／RPG
■BANPRESTO
6800 日圓

4th MARIO PARTY 3
N64 ／任天堂／ ACT ／5800 日圓

5th POCKET MONSTER CRYSTAL VERSION
GB ／任天堂／RPG ／3800 日圓

日本



1st TALES OF ETERNIA
PlayStation ／RPG
■NAMCO
5800 日圓　銷量：365,376



2nd 立体忍者活劇 天誅貳
PlayStation ／ ACT
■ACQUIRE
5800 日圓　銷量：71,389



3rd ROCKMAN X 5
PlayStation ／ ACT
■CAPCOM
5800 日圓　銷量：51,596

4th SUPER HERO 作戰達爾達魯之野望
PS ／BANPRESTO ／RPG ／6800 日圓
銷量：43,263

5th 我是監督！～激戰的球季～
PS 2 ／ENIX ／SLG ／6800 日圓
銷量：42,533

期待榜

香港

1st	（PS2）FINAL FANTASY X（SQUARE）	138 票
2nd	（PS2）THE BOUNCER（SQUARE）	96 票
3rd	（PS2）鬼武者（CAPCOM）	89 票
4th	（PS2）波洛古羅斯物語 III（SCE）	65 票
5th	（PS2）Z.O.E.（KONAMI）	63 票

日本



1st	（PS2）FINAL FANTASY X（SQUARE）	289 票
2nd	（PS2）FINAL FANTASY XI（SQUARE）	254 票
3rd	（PS2）STAR OCEAN 3（ENIX）	219 票
4th	（PS2）THE BOUNCER（SQUARE）	188 票
5th	（PS2）鬼武者（CAPCOM）	126 票

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「The PlayStation」12/22-12/29 號

資料來源

截止日期：12 月 27 日

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿

身份證號碼 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

期待榜 - 香港（不限遊戲數目）

遊戲名稱：：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

今期獎品

POCKET MONSTER 銀幣　1 名
電車 GO！ 陀錶　1 名

140 期得獎名單

Ring of Red 體驗版	1 名	張智森 P387XXX（5）
GUNGRIFFON BLAZE Postcard	1 名	DANIEL LEE K431XXX（A）

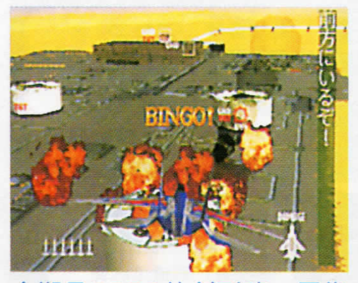


懷古錄 ACE COMBAT

TEXT：IKI

製造商： Namco
發售日： 1995年6月30日
PS／STG／1P

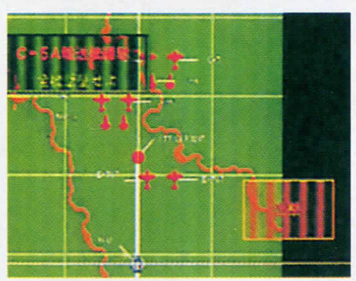
PS早期經典遊戲Vol.1



今期是GPPS的創刊號，屈指算來，PS推出已有5年多時間了；由於一向也有不少出色作品，是以這些作品相信也能納入經典系列罷！有見及此，今期我們便以其中一款PS早期遊戲作為「懷古錄」的頭炮。一直以來，射擊遊戲也是市場中一個長青系列。觀乎以往的射擊遊戲諸如《After Burner》系列等，大多也是以「模擬3D」為主；隨著機板能力提昇，以3D POLYGON作模型的遊戲大行其道，其中《Ace Combat》的出現更震撼了整個業界。







遊戲魅力

《Ace Combat》其實是由街機作品《Air Combat》移植過來的PS改編作，遊戲中保留了那份震撼人心的臨場感，尤其是眼看戰機在大廈間穿梭往來、又或與敵機在空中作「Dog Fight」纏鬥，這一切動作情景在出色的3D畫面配合下，也不禁教人瞧得目眩神馳。另外，PS版更加添了可更換戰機的功能，而且當中充滿了故事性的17版任務更令遊戲的趣味性倍增。然而，本作中最大的魅力還是可對應「neGon」控制器（Namco出品），由於此作十分強調Rolling（翻滾）技術，其中以Hard Mode的情況為甚，唯獨PS手掣又難以作出如斯繁複的操作，因此靈敏度奇高的「neGon」便大派用場。不知閣下當年又有否為此作而購買「neGon」呢？

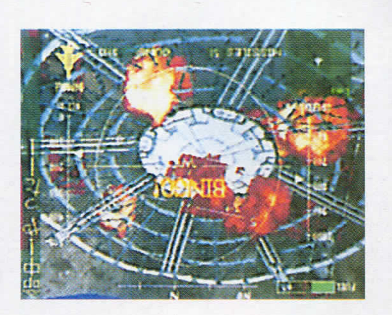




多得「茅柴」的秘技



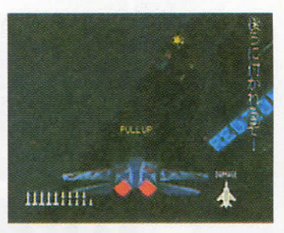
不知是有心抑或無意，Namco在早期的PS作品中均是以大量的「秘技」作遊戲的招徠賣點。相信大家也記得《Ridge Racer》中那些Mirror Mode、Extra Mode等秘技罷？無獨有偶，《Ace Combat》的「秘技」也是遊戲的招徠賣點。大家還記得那五大隱藏指令嗎？1）在Loading畫面中按○＋R1，背景便會出現無數由上往下跌的CD光碟。2）在（1）的條件下按↓○△△△○△○後再按△○兩次便可把金錢值增至最大。3)按↑↓←→↑↓←→R1便可令自機變為敵機顏色；反之，按Start十次後＋R1則可令僚機變為敵機顏色。4)按←→←→↓↑↓↑○○△△△可在2P對戰中選用敵機顏色。5)按↑←↓→可進入Mini Game模式，只要在遊戲中取得4.60分或以上，便可不用任何金錢而租得僚機。



《Ace》系列的沒落？

《Ace Combat》的成功（猶記得當年遊戲甫推出，不僅正版或膺品也即日「品切」），令3D射擊遊戲的風頭一時無倆，而且亦對往後同類型的作品有著深遠影響。再者，《Ace 2》及《Ace 3》的表現雖然有一定水準，但觀乎玩者的反應卻一集不如一集；若追溯其源，大抵是此類作品的內容千篇一律，加上玩者早被那些美侖美奐的3D畫面所寵壞，因此對《Ace 2》及《Ace 3》顯得毫無興趣。



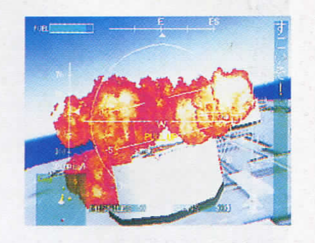












TEXT: 道場師範代小悠

秘之卷

我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為：

免許皆傳	港幣 500 元
無雙三段	港幣 300 元
天地二段	港幣 200 元
秘傳卷軸	港幣 100 元
咀咒卷軸	走火入魔呀你!

ROCKMAN X5

終極 X 與 ZERO 現身!

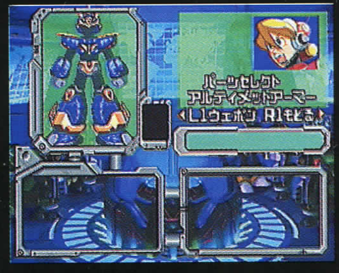
評價：無雙三段
機種：PlayStation
傳授者：邪道流師範

剛剛推出的《ROCKMAN X5》有一驚人秘技要傳授給大家，有玩過前作的玩者會知道，於每一版的戰鬥也會有一些隱藏在秘密地方的裝甲部件，集齊了才可以穿上成為X的新甲。但是今集除了這個之外，玩者在尾二的一版，二人是可以得到最強裝甲的。不過大家在一開始遊戲時使用這個秘技便可以立即有這套裝甲作戰了。

玩者在GAME START後的選人畫面中，於X的位置順序按「↑↑↓↓↓↓↓↓↓↓」，X在遊戲開始時便會穿上終極裝甲作戰。同樣在選人畫面中，於ZERO的位置順序按「↓↓↑↑↑↑↑↑↑↑」，ZERO在遊戲開始時便會穿上黑裝甲作戰。

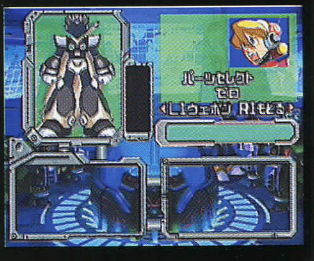












beatmania II DX 3rd style

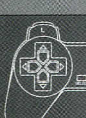
全隱藏模式出現

評價：無雙三段
機種：PlayStation2
傳授者：邪道流師範

於PS2上推出的人氣打碟機《beatmania II DX 3rd style》在家用版有一個秘技要傳授給大家。大家知道beatmania是有特殊模式進行遊戲的，例如加快拍子速度的SPEED和DX獨有的ORIGINAL COURSE也是。今次的秘技可以一次過將全部隱藏模式SET出來，方法有兩個，一個是要玩者在一首歌之中有連續573個COMBO來完成，當然玩者必須要玩一首有573個拍子以上的歌才行了。另一個方法是連續進行遊戲573分鐘，不是單單開機9小時33分鐘，而是玩足9小時33分鐘才可以呢! 成功後所有的模式也可以自由選擇的，連續573 COMBO絕對是一種挑戰來。





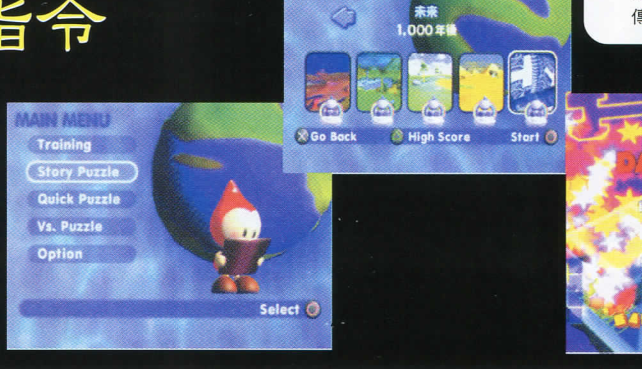


隱藏舞台出現指令

AQUAAQUA

評價：秘傳卷軸
機種：PlayStation2
傳授者：邪道流師範

《AQUAQUA》在STORY MODE之中的古生代，當中準備有4個舞台可以讓玩者回到過去玩玩的。原來這遊戲除了安排古代版面給大家之外，也有4個於1000 年之後出現的隱藏舞台。有兩個方法可以令它們出現的，一個是玩者完成全部舞台後自動出現，但是要全舞台CLEAR這絕非容易的事。另一個方法是使用以下指令來進入未來舞台，於MAIN MENU順序輸入「×、□、△、△、□、×」便可以的了。而未來舞台是全遊戲之中難度最高的，各位玩者有沒有興趣挑戰一下呢？



隱藏指令大公開

Silent Scope

評價：免許皆傳
機種：PlayStation、PlayStation2
傳授者：邪道流師範

《Silent Scope》在家用版之中一共有十個隱藏指令，今期一次過介紹給大家。於這個遊戲之中，時間便等於生命，相信這個道理有玩過的朋友一定會認同。今次要傳授給大家的秘技便是利用指令，在遊戲進行時以自己的生命換取時間，並是以時間換取自己的生命。除此之外的隱藏指令也是一些使遊戲難度提高的效果來，例如使描準器消失、畫面變成漆黑一片、使描準器變成心型等等。這樣便利的指令之下在STORY MODE的時候必定是大派用場，而那些提高難度的指令可以讓玩者訓練一下不同情況下的射擊力。在大家順序輸入指令成功時會出現特別的效果音，這即是你已經用了秘技。所有的隱藏指令如下表：





在STORY MODE 暫停畫面中

效果	指令
用一半的生命換5秒	↑↑↓↓←→←→、×、○
用5秒換一半的生命	○、×、→←→←↓↓↑↑

在MODE SELECT 的畫面中

效果	指令
描準器變成十字架	→→→、□
描準器變成心型	←→→、□、△
遊戲全體高速化	↓、△、↑、□、△、↓→↓→、□、△
描準器消失	→↓→、□、→↓→、□
敵人變成透明	→↓→、□、↑、□、□、△、↓→↓→、□、△
變成夜間行動	↑→↓←↑、□、△
描準器以外是黑暗的	↑↑↑↑↓↓↓↓
沒有自動ROCK ON 敵人	→→→→←↓↑→

除了以上的秘技外，連隱藏的OPTION也會在這裡一次過作出介紹。玩者進行遊戲有2小時的話便會在OPTION 中追加增設最大生命值的項目，可以加6至8個LIFE 。連續遊戲3小時的話便會在OPTION 中追加TIME EXTEND+30的項目。5個小時連續遊戲的話便會在OPTION中追加無限CONTINUE 的項目。

勇者船上齊打「拼」

FINAL FANTASY

評價：無雙三段
機種：Wonder Swan Color
傳授者：邪道流師範

剛剛推出了不久的WSC 連同SQUARE 的《FINAL FANTASY》隨即成為了手提RPG 的熱門之一，這種FF 系列的第一集，不論是在畫面質素和劇情表達方面是大為改善，連FF1 的物價指數也承繼了過來。FF1 的物價指數真的比其他的RPG高，所以要玩者儲備金錢是必然會出現的事。不過，今次的秘技便為大家解決了遊戲中金錢上的困難。大家在乘上了船的時候，按緊A掣後連續按動B 掣55 下左右，便會進入一個拼拼圖的小遊戲。這個小遊戲的目的是要玩者順序排列數字方塊，放對了位的話是會出現紅色。起初的時候會有三個時間紀錄，玩者每破一次第三位的紀錄除了有時間獎金之外，還會有破紀錄的2000獎金。玩者每破一次第二位的紀錄除了有時間獎金之外，還會有破紀錄的5000獎金。玩者每破一次第三位的紀錄除了有時間獎金之外，還會有破紀錄的10000獎金。時間獎金是按玩者的完成時間而定，除了獎金之外還會有道具增送給玩者。但當然首要的條件是玩者有船才可以成事了。至於這個小遊戲的技巧是一行一行的拼，由上至下，當玩者掌握到後動作可以加快一點，在破紀錄前的一秒按，這麼便可以不斷地破紀錄賺錢。





生產商：CAPCOM
推出日期：已經推出



燃燒吧！JUSTICE學園

TEXT：時雨

踏入冬季後天氣明顯轉冷，但在香港各大機舖氣溫仍然熾熱！原因是CAPCOM的熱血街機新作《燃燒吧！JUSTICE學園》經已推出！今期筆者會為大家介紹遊戲的基本系統和連續技的技巧。將這些課題溫習好後，便去盡情發揮愛與友情的力量吧！

《燃燒吧！JUSTICE學園》基本操作


◆留意空中擋後可以立即進行反擊

擋格

（搖桿拉後）

本遊戲除了地上擋之外也有空中擋，空中擋並沒有任何制限，所有招式都可以用空中擋來防禦。如果被敵人的AIR BURST打至空中，可以使用受身取回平衡後再空中擋。


◆投技解拆並不是萬能的，注意

投技

（上段投：輕拳+重拳／下段投：↓+輕拳+重拳）

這遊戲的投技分為上段、下段、空中和背後四種，須要分開使用。投技解拆（輕拳+輕腳）只能破解上段投和空中投，而且在收招的硬直時間中是無法使用投技解拆的。


◆一瞬間繞到敵人背後！

特殊移動

（向畫面內側：輕腳+重腳／向畫面外側：↓+輕腳+重腳）

這簡單來說即是橫向移動，玩者可以向畫面的內側和外側進行回避。平時使用時其移動距離很短，但在近距離配合敵人出招時使用，它的性質會產生變化，不單止移動時全身會無敵，而且可以自動走到敵人的背面！這時就是攻擊的絕佳機會！



熱血受身

（同時按任何兩個掣）

本遊戲中的受身有兩種，一是可以在空中取回控制權的空中受身（受身時可以向前或向後移動）；二是在被敵人打DOWN著地之前一刻使用的地面受身。

根性COUNTER

在擋了敵人的攻擊後如果立即使用特殊技、必殺技或完全燃燒攻擊，就能令擋格的硬直時間消失並立即進行反擊，這就是「根性COUNTER」。不過要留意COUNTER途中玩者並不是無敵的。


◆在擋格後立即反擊



愛與友情之合體攻擊！

《JUSTICE學園》不可缺少的，當然是多姿多采的友情合體必殺技了！今集除了有繼承自上集的「愛與友情之2 PLATON」，還新增了三人合力的「正義與勇氣之3 PLATON」攻擊，非常強力！不過在使用前必須先熟習它們之性質。

愛與友情之2 PLATON

（同樣強度的拳或腳掣同時按）


◆「2 PLATON」並非無敵，但在SUPER ARMOR狀態下不會怕敵人的反擊

和其中一名同伴一同使出的合體攻擊，使用時要消耗兩條根性GUAGE。不同的同伴其攻擊方法也會有所不同（可用「輕拳+重拳」或「輕腳+重腳」來選擇）。在上集這招發動時是無敵的，但今集則只會變成SUPER ARMOR狀態，因此看到敵人的「2 PLATON」起動後立即使用「2 PLATON」來反擊是不可能的。不過今集新增了一招「愛與友情之2 PLATON返」（要消耗一條根性GUAGE），在被敵人的「2 PLATON」打中後，玩者只要同時按同樣強度的拳或腳掣，便可以叫出同伴來救援，如能在5秒內擊中敵人，就可以令對方的「2 PLATON」失效。

正義與勇氣之3 PLATON

（任何三個掣同時按）



要消耗五條根性GUAGE的最強必殺技。隊中三人會同時出場進行合體攻擊。由於發動時是完全無敵，因此可以用來反擊敵人的「2 PLATON」。如果想用它反擊「3 PLATON」，則會出現相殺現象，大家都攻擊不到對方。

熱血COMBO

熱血COMBO在本遊戲中相當重要，不過由於當中有固定的法則，在熟習後可以於所有角色中使用。熱血COMBO的基本形是「輕攻擊→重攻擊→特殊技→必殺技／完全燃燒攻擊」，但當中也有少許限制。例如特殊技不可以是AIR BURST始動技或中段技，必殺技不可以是指令投等。


輕攻擊


重攻擊

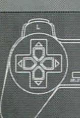

特殊技

完全燃燒攻擊

AIR BURST

AIR BURST簡單來說即是類似《MARVEL VS CAPCOM》的AERIAL WAVE。每位角色都有一招AB始動技，將敵人打中半空後便可以用AIR COMBO追加攻擊。所有角色的基本AIR COMBO是「輕拳→輕腳→重拳→重腳→特殊技／必殺技」。


◆不能CANCEL使出的AIR BURST始動技，最好是配合根性COUNTER使用？





TEXT：維也納（ironlau@hotmail.com）

首先點都要講講，新書唔單只係一個新開始，仲係一個新突破，無論如何都希望各位讀者大大人可以繼續支持本刊以及本欄，無閣下支持，小弟可能就唔會有機會同大家講呢番說話。雖然，唔敢講話承諾各位有乜更強更快，但係小弟都會盡最大能力做到最好先至見街，話晒都係各位讀者大人俾飯我食、俾衫我着，點敢唔俾返D好料過大家睇，係咪？

手電都有得你中！

真係唔講你都唔信，原來香港已經快人地日本九廿幾步，講乜？咪就係係景品機囉，即係夾公仔機呀；小弟最近行經某大遊戲機中心門口，發現佢終於（？）都有部景品機俾過大家玩，而且仲十個大洋兩局，仲平過日本呀，你話點會無人玩丫，所以小弟咪迫唔到、排唔到隊玩囉。講返正題先，部機雖然唔係日本最常見之「夾」型景品機，不過都係現時日本時興之輪盤式景品機，其玩法相當簡單，輪盤上有多個加或減之數字，而遊戲開始之後就可以先揀禮物，然後個輪盤就會一路以適當速度咁轉，而玩家就可以於限定時間之內按「停」，唔理你玩幾多舖，總之玩到七分就有景品（禮物）醒過你，而且仲可以跟人尾玩，分分鐘未入錢已經有三四分等緊你。有乜景品？起正日本原裝公仔當然係標準景品啦，正就正在仲有手提遊戲機甚至乎手提電話，真係日本機舖都無咁落重本呀，係唔係好想試呢，部機就位於・・・（機舖老闆話唔講得住喎！呵呵）

聖誕必修料目

シャカっとタンバリン！

舊年隻《SAMBA DE AMIGO！》有幾受歡迎都唔多洗小弟講，都係一句，隻Game收得就一定有仔仔囡囡跟住唻，踏入聖誕假期，仔仔囡囡當然亦係時候乘勢出擊（唔知點解聖誕特別多新一代），講返正題，呢個檔期最新最值當然係話題作《SAMBA DE AMIGO！ Ver.2000》，不過呢隻 Game 就未必趕得切，未必有得玩住，不過早前見街之《SAKYA & TAMBOURINE》都一定要操操佢，事關小弟都聽到唔少業內業外人士話呢隻 Game 係聖誕焦點之選，重點唔係話佢新，而係叮叮噹噹Fit晒聖誕氣氛之餘仲有成村人睇住你玩，想呢個聖誕去機舖開返個 Show 或者搏一搏有意外收穫的話，你點可以唔操佢，係咪咁話先？

可能閣下都未必能夠短短幾日操得掂，想唔玩得都講得的話就要做定功課啦，隻 Game 主要都係由現時最流行之日本樂隊組合「PUTSCH MONEY」、「MORNING 娘」等 J-POP 歌曲，唔單止當紅Hit 歌夠正夠齊，甚至《狙擊》、《戀之VACANCE》等懷舊外國快歌都一應俱全；玩法方面？基本上都係同《SAMBA DE AMIGO！》差唔多啦，再唔明就落街望住人點玩會曉，順帶一提，同《SAMBA DE AMIGO！》一樣都係取得 C RANK或以上成績就可以順利過關，天大條理由拉埋呀邊個同你一齊玩啦！



識貨之人走埋一群

之前小弟就一直都有提及過香港飛機會（應該係香港綜合射擊遊戲協會）呢個獨立團體，其實呢類由玩家組成之同好會，於外地可以話多不勝數，絕對唔係小數民俗，不過香港就真係近呢幾年先至起步。查實呢批機迷俱樂部，都係由一班熱心愛好者自發開辦，而且由於每俱樂部都會由一眾投入非常之玩家作為主幹，所以論及資料或者相關遊戲之技術，絕非一般水準，肯定唔係三五成群無個高人（有無好人就唔知），加上大家都有共同話題同喜好，所以會員或者瀏覽者多數都格外好傾，仲不時會有戶外活動交流交流咁話，所以呢，好似小弟呢類又八掛又無料人士，特別鐘意去呢 D 會收風同學返兩招，順便仲可以識多幾個朋友仔，你話幾好呢！

暫時所見，機迷俱樂部多數都會提供相關遊戲之最新情報以及技術言討，而且全部都有勁人座陣，分分鐘全港高手都會同時出現同你講 Hello，所以要偷師當然絕對走去望兩望，加上每個俱樂部會定期舉行比賽或者切磋大會，保證閣下可以親身體會到高手點樣實踐自己套玩法，唔洗淨係睇字睇人講，直頭有高手實戰示範，肯定唔會好似小弟 D 攻略咁得過講字啦！（唔知點解講到好似廣告咁）以下係小弟暫時所知的遊戲協會網址，不妨睇睇。

本地機迷俱樂部網址：

香港綜合射擊遊戲協會——http://i.am/hct
街霸俱樂部——http://go.to/sf.hk
香港鼓機聯會——http://play.at/idm
電玩 FREE GAME CLUB——http://eqland.heha.net/club/#top

DANCE DANCE REVOOLUTION DISNEY'S RAVE

童話式熱舞世界



PS／KONAMI／發售中／開放價格／ETC／1~2P、對應震動手掣

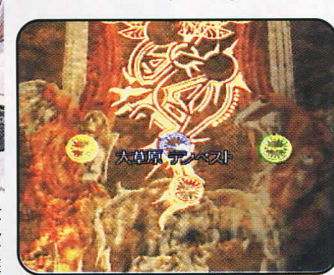


音樂熱潮從來停不了，只是想不到現在迪士尼也來參一腳，推出一隻以迪士尼歌曲及人物為主的遊戲。如前文題到的，此作的歌曲將會以迪士尼的歌曲為主，因此大多十分輕快、帶有童話色彩，而且亦給人一種耳熟能詳的感覺。玩法方面並沒多大改變，更保存了「卡路里計算」這個功能，十分有趣。另外亦新加入了跟電腦對戰的模式，玩者跟電腦將會作出比賽，藉著雙方的技術來擾亂對方的舞步，而且每個角色都有不同的特殊技，例如令遊戲加快，又或是多出很多不同的舞步，令遊戲變得更多姿多彩，一個人玩也不怕無聊。總括來說，此作始終是迪士尼的產品，發售對像以比較年幼的小孩子居多，因此遊戲難度不大。而且迪士尼更同時推出一張印有迪士尼公仔的跳舞毯呢，FANS們心動了嗎？



DiORAMOS

生死全在一「骰」之間



PS／PONOS／發售中／5800日圓／TAB／1~4p、對應震動手掣

如果戰鬥再也不用儲經驗值，世界是不是會變得更美妙？（笑）今次介紹的《DiORAMOS》正是這類遊戲。主角身處的艾洛（エドゥン）世界混集了亞種族及人族，並且流傳著一個傳說－只要把神秘之石的封印解除，就可以得一個到願望，因此世界各地都牽起了爭奪神秘之石的戰爭，而主角亦是其中一人…遊戲的玩法十分簡單，玩者請先選擇一個想遊玩的地方（基本上要先完成一個地方，才會出現新的），跟當中的對手輪流擲骰子，以盡快消滅對方為目標。基本上玩者跟對手都處於同一個版圖，而版圖上會有很多不同的方格，每一格代表一步。當玩者踏上道具或武具格可得到相對的道具，若經過及停於敵人旁邊則可對它作出攻擊，另外還會有回復體力、魔力等方格，玩者要有技巧地運用自己擲得的點數來移動，以盡快打敗敵人。最後，每完成一個世界都可以得到有限的金錢，玩者可以回到開始畫面購入不同的道具。



LOVE HINA 言語就像粉雪般

白雪夜的聖誕公主



PS／KONAMI／發售中／開放價格／ETC／對應PocketStation

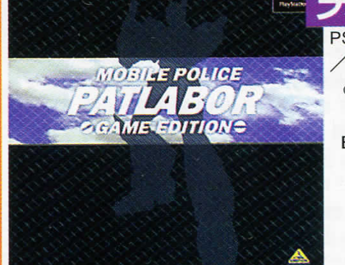


數月前才推出第一彈的《LOVE HINA 愛是在言詞之中》，現在已經推出第二彈《言語就像粉雪般》，各位完成了前作沒有？今集的玩法跟前作大致相同，都是以「紅外線」及小遊戲來得到不同詞語來換取角色們的事件，而且還可以欣賞到前作需要續集時才能觀看的事件，各位有沒有把之前的記錄留下來呢？另外，今次的小遊戲除了有「包剪梍」之外，還增加了「連打」（れんだ），玩法真的只是不斷連打左右掣，拿到足夠的分數就可以得到詞語。名符其實，《言語就像粉雪般》的故事背景是在冬天，因此玩者有機會看到女主角們冬天的打扮了，而且她們還會穿上聖誕老人的衣服，十分漂亮。連事件都是圍繞著聖誕節，當然亦會出現眾女角「虐待」景太郎的情況，不過一個願打、一個願捱，看來景太郎本來也很「享受」被女角們打至吹飛吧？



機動警察PATLABOR -GAME EDITION-

另類機械人大戰



PS／EMOTION／發售中／6800日圓／ACT／對應震動手掣

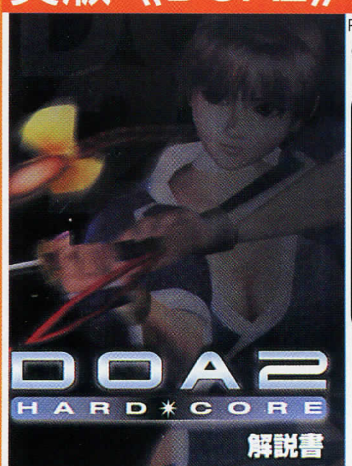


有關機械人戰鬥的遊戲市面上有不少，單是當中的表表者《機械人大戰》系列已經讓各位「機迷」玩得不亦樂乎，但是戰略遊戲玩得多了，難免有點無聊，是時候轉個類型囉！就好像今次介紹的遊戲，正是親自控制機械人進行戰鬥，不但可以接近敵機身邊使用連續技（當中央的閃光完結後立即按掣）把敵人打個落花流水，還可以遠距離進行槍戰，帶有十分濃厚的格鬥感覺，令筆者想起《V.O.O.T》呢！而故事背景則是在未來世界的東京，由於科技急速發展的關係，不法分子們利用機械人來犯罪，令社會的安全受到很大威脅，警察方面只好也生產出類似的機械人作出對抗，於是機械人之間的大戰就此展開！正因為遊戲的主旨放在機械人身上，因此遊戲將會出現很多不同的機械人，玩者可以在「DATE BASE」中觀看它們的資料、另外「SPECIAL」中還有不少動畫片段可以欣賞呢！



DOA2 HARD · CORE

美版《DOA2》終於登錄PS2



PS2／TECMO／發售中／6800日圓／FIG／1~4P

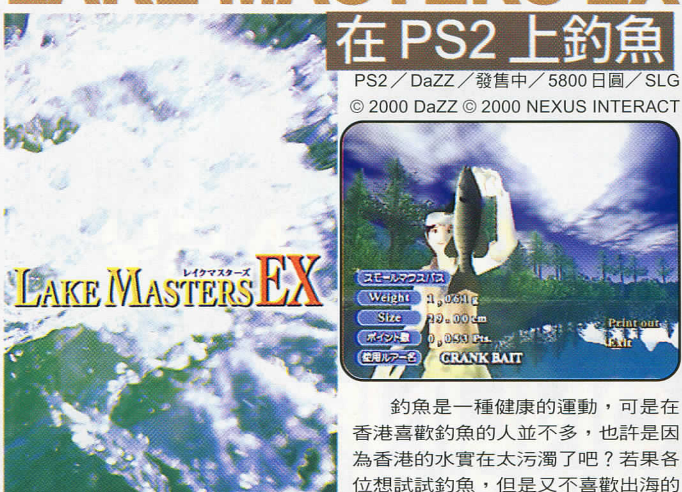


當時DC推出美版《DOA2》時，不少咒罵聲響起，各PS2機主臉上都出現不少黑線（笑）。後來TECMO更表示於PS2推出的美版《DOA2》才是真正的「完全版」，這讓PS2機主們再次期待，現在就為大家介紹一下DC版加PS2版的分別吧。首先言語分別，此作有多種不同語言的字幕及配音供玩者選擇，一定有的當然就是日文及英文啦，各位可以在「OPTIONS」中選擇喜歡的語言。另外亦增加了「TIME ATTACK MODE」可選擇的場景；CG模式中增加了數增CG，而且更可以隨意調教大小，各位可以慢慢欣賞；還有增加了角色的服裝，但是要先完成故事模式才能看到。比較可惜的是，故事模式的作用好像只有「看結局」，因為基本上每個角色的劇情都不會有太大分別，連說話都是只說同一句，分別就只有每個角色結局都不同，不過對FANS來說，相信還是會不厭其煩地完成所有角色吧？



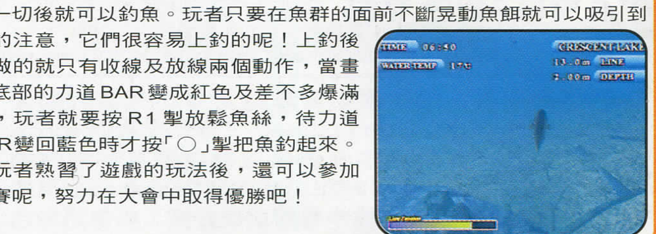
LAKE MASTERS EX

在PS2上釣魚



PS2／DaZZ／發售中／5800日圓／SLG

釣魚是一種健康的運動，可是在香港喜歡釣魚的人並不多，也許是因為香港的水實在太污濁了吧？若果各位想試試釣魚，但是又不喜歡出海的話，不妨從家中的遊戲找尋閣下的第一次釣魚經驗吧！好像現在介紹的作品，就是一隻十分簡單易上手的釣魚遊戲，遊戲提供了三個場景供玩者垂釣，各位請依照該場景的水深程度從12種魚餌中選出適合的來使用，決定好一切後就可以釣魚。玩者只要在魚群的面前不斷晃動魚餌就可以吸引到魚的注意，它們很容易上釣的呢！上釣後要做的就只有收線及放線兩個動作，當畫面底部的力道BAR變成紅色及差不多爆滿時，玩者就要按R1掣放鬆魚絲，待力道BAR變回藍色時才按「○」掣把魚釣起來。當玩者熟習了遊戲的玩法後，還可以參加比賽呢，努力在大會中取得優勝吧！



貨車狂走曲～愛與悲傷的RODEO

齊齊來做貨車佬



PS2／METRO／發售中／6800日圓／RAC



機有一段時間十分流行駕駛貨車，大大架手感好嘛！而這隻遊戲現在也移動到家用機上了，玩法同樣是駕駛貨車，但是沒有了那個大大的方向盤，吸引力會否大減呢？遊戲分為兩個模式，第一個是街機模式，玩者開始時會得到一定的時間，各位要在時間花光前到達下一個CHECK POINT才能繼續遊戲，否則就會因為時間不足而GAME OVER，不過要留意路途中還有很多阻礙物會令玩者的時間減少，例如是撞到別的車子或行人。而另一模式則是新加入的原創模式，各位可以在這個模式中接受不同的工作，例如是幫助別人收集物品，第一件工作是於5分鐘內收集60條魚。最後，遊戲中共有四輛車供玩者選擇，各位除了可以直接選擇喜歡的車子之外，亦可以利用性格測試來推斷那輛車比較適合自己，基本上四輛車也沒有太大分別喇。

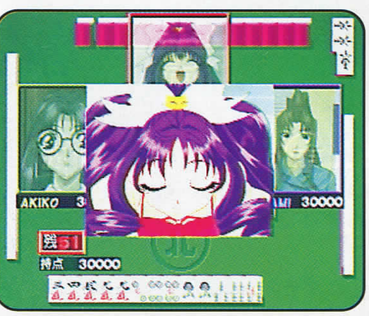
MAHJONG de ASOBO

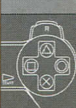
四人打牌樂悠悠



PS／VING／發售中／5800日圓／TAB

麻雀遊戲市面上實在有不少呢，尤其是1500日圓的，每個月都有出現。今次介紹的麻雀遊戲卻不是1500日圓，而且更賣5800日圓這個以麻雀遊戲來說挺貴的價錢，到底此作有什麼吸引力嗎？雖然此作只有三個角色，但是製作卻絕不馬虎，不但有人設、CG畫觀看，而且還會以動畫來交待劇情，玩者於對局中勝出的話，還可以選擇要得到那些CG圖呢！各位可以在「OPTION」中找到幾項功能，全都十分有用處呢！第一個是「SLIDE PUZZLE」，玩者可以在這裡玩拼圖遊戲，不過要先於對局中勝出並得到CG；而另一個則是「CHARACTER」，這裡可以觀賞到遊戲中三位角色「杉崎真奈美」、「江波理菜」及「中川亞希子」的CG圖片及設定資料，遊戲的設定資料真的十分詳細呢！不論全身、半身或是面部表情皆有，如果各位喜歡當中的角色就不要錯過了！



TEXT：MARKS

PHANTASY STAR ONLINE 準備在聖誕節大開殺戒

SEGA將會在今年聖誕節前的21日推出其首個網上RPG—《Phantasy Star Online》。雖然香港SERVER仍在建設中，但香港讀者仍然可以透過其他地方的SERVER遊戲，所以POE仍然得到Dreamcast用家期待。今次的介紹將會集中有關攻擊方面，而包括角色肩膀上的MAG。


CUSTOM


CUSTOM


武器方法


武器方法

發售商：	SEGA
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	12月21日
DC/RPG/對應KEYBOARD	

CUSTOM

ACTION PALLET的A、B、X掣是可以將指令改變的。ACTION PALLET可以設定為武器攻擊、TECHNIC、使用道具3種，而玩者可以設定自己經常使用的動作在這三個按鈕上。例如重視武器攻擊的HUNTER會設定兩個武器攻擊的ACTION PALLET等，而其他職業就會有不同的設定。

武器方法

武器攻擊會有劍系、槍系兩種。劍系的攻擊是範圍短，但威力比槍高。另一方面，槍系是以遠距離攻擊狙擊遠處的敵人，而攻擊力則比劍低。這兩種的攻擊方法同樣會有普通攻擊和強攻擊。普通攻擊雖威力低、但空位小而命中率高。相反，強攻擊比普通攻擊高，但空位大而命中率低。

連續攻擊

當使出普通攻擊和強攻擊時，以一定節奏按掣，最多可以使出三下連續攻擊。連續攻擊是「普通攻擊→強攻擊→強攻擊」等，以普通攻擊和強攻擊自由地組合出來。使出連續攻擊可以在短時間內產生很大傷害。由於這是戰鬥時的重要技術，所以需要熟練一下。

屬性	特徵
炎	直線噴出火焰
冰	貫穿敵人
雷	對機械系的敵人有效
光	對惡魔系的敵人有效？
闇	對全部敵人有效？

TECHNIC攻擊

由於TECHNIC是從遠距離鎖定敵人，所以不會受到反擊的。此外，這種攻擊是需要使用TP來發動，使使用次數會受到限制。雖然TECHNIC為炎、冰、雷、光、闇五種屬性，但給予不同種類敵人的傷害都是不同，因此需要因應敵人的類而使出相應的屬性。

MAG

MAG是浮游在玩者角色肩膀上的物件，而玩者給予的ITEM令到它們DEF、POW、DEX、MIND的能力計上昇。能力計爆滿時，MAG會上昇一個LEVEL，同時亦會令角色的能力值上昇。這樣養育MAG就是使角色的能力得到強化的好方法。當MAG上昇到一定的LEVEL時，形狀改變來進化。超過40個種類的MAG會因應給予的道具得出進化後不同的形狀。

FHOTONBLAST

FHOTONBLAST（以下簡稱為FB）是召喚MAG守護神使敵人受傷的攻擊方法。當受到敵人的攻擊時，FB能量計會上昇，而提昇到100%就可以發動FB。這個時候，按下FB相應的按鈕，守護神便會被召喚出來。此外，FB之中亦有一些擁有使攻擊力和防禦力上昇的效果。不過MAG的進化形態會令FB改變。


連續攻擊


連續攻擊


TECHNIC攻擊


MAG


FHOTONBLAST

PlayStation

12 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
21 日	幼稚園外傳 華麗的CASINO CLUB DOUBLE DRAW	AFFECT	3800 日圓	TAB
	幪面超人击加	BANDAI	4800 日圓（預定）	FIG
	DIGIMON WORLD DIGITAL CARD ARENA	BANDAI	5800 日圓	TAB
	BREATH OF FIRE III（THE BEST）	CAPCOM	2800 日圓	RPG
	PUYO PUYO BOX	COMPILE	4980 日圓	PUZ
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800 日圓	SLG
	職業麻雀「兵」2 BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	BOMBERMAN LAND	HUDSON	5800 日圓	ETC
	實況POWERFUL 職業棒球 2000 決定版	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	Dance Dance Revolution BEST HITS（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	beatmania APPEND ClubMIX	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	實況POWERFUL 棒球 2000 決定版（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	改新！！DERBY ANALYST	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	SLG
	在遊戲中學習SERIES 在遊戲中記漢字檢定1100 漢字	NAGASE	2800 日圓	ETC
	GUNBALINA	NAMCO	5800 日圓	STG
	日本PRO 麻雀連盟公認 THE PRO 麻雀 免許皆傳（廉價版）	naxat	2800 日圓	TAB
	DX MONOPOLY	TAKARA	5800 日圓	TAB
	THE 心理 GAME 9	VISIT	1500 日圓	ETC
	山佐Digi GUIDE 梅花月R	YAMASA ENTERTAINMENT	2500 日圓	SLG
	日本物產 SELECT Vol.5 元祖 FAMILY 麻雀 2	日本物產	1980 日圓	TAB
28 日	SIMPLE 1500 SERIES VOL.51 THE JIGSAW PUZZLE 2	D3 PUBLISHING	1500 日圓	PUZ
	PACHISLOT 帝王～BATTLE KNIGHT ・ ATLANTIS STORM～	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	SLG
	MRS PACMAN MAZE MADNESS	NAMCO	4800 日圓	ACT
	WIZARDARY EMPIRE～古之王女～	STARFISH	5800 日圓	RPG
	必殺PACHINKO STATION now7 MAGICAL CIRCUS	SUNSOFT	3800 日圓	SLG
	AQUA PARADISE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	SLG
	HEIWA Parlor!PRO 交給不二子吧 SPECIAL	日本 TELNET	5200 日圓	SLG

今冬發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800 日圓（預定）	AVG

2001 年 1 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
11 日	AERO DIVE	BANPRESTO	5800 日圓	SPT
	忍者亂太郎 PUZZLE PARTY	CULTURE BRAIN	3980 日圓	PUZ
	value 1500 小柯的繪畫 LOGIC	SUNSOFT	1500 日圓	ETC
	value 1500 小柯的繪畫 LOGIC 2	SUNSOFT	1500 日圓	ETC
14 日	VIRTUAL 飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980 日圓	FIG
18 日	COLORFUL LOGIC 2	ARTRON	1800 日圓	PUZ
	本格花札（廉價版）	ARTRON	2800 日圓	TAB
	DERBY JOCKEY 2001	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800 日圓	SLG
	SIMPLE 1500 實用 SERIES VOL.05 藥之辭典 PILL BOOK 2001 件版	D3 PUBLISHER	1500 日圓	ETC
	SIMPLE 1500 實用 SERIES VOL.06 雞尾酒之 RECIPE	D3 PUBLISHER	1500 日圓	ETC
	風雨來記	F ・ O ・ G	5800 日圓	AVG
	HISTORY OF 北電子	MAP JAPAN	6800 日圓	SLG
	山佐Digi GUIDE FIRST	YAMASA ENTERTAINMENT	2500 日圓	SLG
25 日	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	SIMPLE 1500 SEIRES VOL. 54 THE VOLLEYBALL	D3 PUBLISHER	1500 日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SEIRES VOL. 55 THE DARTS	D3 PUBLISHER	1500 日圓	SPT
	Major Wave 1500 SERIES THE 便利店 2～展開全國連鎖店～！	HAMSTER	1500 日圓	SLG
	Major Wave 1500 SERIES BLUE BREAKER BURST～往笑容之明日～	HAMSTER	1500 日圓	RPG
	盜墓迷城	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	日本PRO 麻雀連盟公認 道場破 2（廉價版）	naxat	2800 日圓	TAB
	METAL SLUG X	SNK	5800 日圓	ACT
	鮑黎明監修 風水入門	SUCCESS	4800 日圓	ETC
	EXCITING PRO WRESTLING 2	YUKE'S	5800 日圓	SPT
下旬	天玉	KID	6800 日圓	AVG
1 月	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	私立鳳凰學園 1 年純愛組	J ・ WING	3800 日圓（預定）	TAB
	普及版1500 日圓 SERIES LOVEPARA LOVELY 東京PARAPARA 娘	MEDIA RING	1500 日圓	ETC
	NANIWA 金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800 日圓	TAB
	ANGEL DOLL	講談社	4800 日圓（預定）	AVG

2001 年 2 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1 日	麻雀占卜 FOR TONIGHT～月之女神們～	AFFECT	3800 日圓	ETC
	Best of the Best PACHISLOT 帝王 5	MEDIA ENTERTAINMENT	2800 日圓	SLG
	Best of the Best PACHISLOT 帝王 6	MEDIA ENTERTAINMENT	2800 日圓	SLG
	SPIKE LIBRARY #004 SYPHON FILTER	SPIKE	2800 日圓	ACT
	value 1500 小柯的繪畫 LOGIC 3	SUNSOFT	1500 日圓	ETC
	將棋最強 向職業棋士學習（廉價版）	魔法	1500 日圓	TAB
	大江戶風水因果律 花火 2（廉價版）	魔法	1500 日圓	SLG
	KILLER BASS（廉價版）	魔法	1500 日圓	SPT
8 日	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800 日圓	SLG
	拉麵橋 TOMY COLLECT BEST	TOMY	2800 日圓	SLG
22 日	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	SUCCESS	5800 日圓	SPT
	Eithea 初回生產限定版	ATLUS	7800 日圓	RPG
	Eithea 20000 個限定 DELUXE PACK	ATLUS	12800 日圓	RPG
	VOLFOSS	NAMCO	5800 日圓	SRPG
	Superlite 1500 SERIES Screen	SUCCESS	1500 日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES FRANBELAGE 之精靈	SUCCESS	1500 日圓	AVG
2 月	CHECKMATE（廉價版）	ARTRON	2800 日圓	TAB
	私立鳳凰學園 2 年純愛組	J ・ WING	3800 日圓（預定）	TAB
	三國志 III	KOEI	5800 日圓	SLG
	三國志 VII	KOEI	7800 日圓	SLG
	蒼鼠出門	naxat	3800 日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活	PANDORA BOX	1980 日圓	RPG

2001 年 3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3 月	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980 日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠 BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	私立鳳凰學園 3 年純愛組	J ・ WING	3800 日圓（預定）	TAB
	PACHISLOT 帝王 MAKER 推獎 MANUAL～ICE STORY～	MEDIA ENTERTAINMENT	3200 日圓	SLG
	SISTER ・ PRINCESS	MEDIA WORKS	6800 日圓	AVG
	SISTER ・ PRINCESS 初回限定版	MEDIA WORKS	9800 日圓	AVG
	逮捕令 YOU'RE UNDER ARREST（暫稱）	PIONEER LDC	6800 日圓	AVG
	X-MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	5800 日圓（預定）	FIG
	實戰 PACHISLOT 必勝法！DISC UP（暫稱）	TOMY	價格未定	SLG
	HAPPY DIET（暫稱）	TWILIGHT EXPRESS	5800 日圓（預定）	SLG

2001 年 4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
4 月	SPIDER MAN	SUCCESS	5800 日圓（預定）	ACT
	三洋 PACHINKO PARADISE 5	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	SLG

2001 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	真・女神轉生	ATLUS	價格未定	RPG
	超級機械人大戰 ALPHA 外傳	BANPRESTO	6980 日圓	SLG
	音樂創作室 3	ENTERBRAIN	5800 日圓	SLG
	PALETTE	ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	FEVER 4 SANKYO 公式 PACHINKO SIMULATION	ICS	4800 日圓（預定）	SLG
	幻想水滸外傳 vol.2（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	和 i-mode 也在一起（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500 日圓	ACT
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	實戰 PACHINKO 必勝法！（暫稱）	TOMY	價格未定	SLG
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	PUZ
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
秋	X DRIVER THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2001 年	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	HOSHIGAMI 沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800 日圓	SRPG
	PANDORA MAX SERIES Vol.7 被解僱的朝早	PANDONA	1980 日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之觸	PANDONA	1980 日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980 日圓	RPG
	靈氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	真・女神轉生 II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生 if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800 日圓	SLG
	SD GUNDAM 英雄傳（暫稱）	BANDAI	價格未定	ACT
	歡樂時光 POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800 日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional 編～	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	SPT
	Family Price 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	PUZ
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800 日圓	TAB
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980 日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER（暫稱）	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980 日圓	SRPG
	MAIN ROTAR（暫稱）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500 日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500 日圓	STG
	Dinobreeder another progress	J ・ WING	5800 日圓	SLG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門 PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP 大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800 日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800 日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800 日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM 之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500 日圓	PUZ
	爆彈小子 SCOOP THE KID（暫名）	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800 日圓	SLG
	Tutankhamen 之遺言（暫稱）	WIZARD	價格未定	SLG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800 日圓（預定）	SLG
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800 日圓（預定）	SRPG

PlayStation 2

12 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
21 日	機動戰士 GUNDAM	BANDAI	6800 日圓（預定）	STG
	HRESVELGR INTERNATIONI EDITION	GUST	4800 日圓（預定）	RAC
	MAMIMUMEMO 之 PRINT HOUR	IDEA FACTORY	4800 日圓	ETC
	WIN BACK	KOEI	6800 日圓	ACT
	實況 POWERFUL 職業棒球 7 決定版	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	ESPN nba 2night（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	冒險活劇 伍右衛門（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	7BLADES 極樂丸（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	7（SEVEN）～MORMOSS 之騎兵隊～	NAMCO	7800 日圓	RPG
	BLOOD THE LAST VAMPIRE 上卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	AVG
	BLOOD THE LAST VAMPIRE 下卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	AVG
	超高速圍棋（暫稱）	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	超高速將棋（暫稱）	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	超高速麻雀（暫稱）	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	超高速 REVERSI（暫稱）	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	CHORO Q HG	TAKARA	6800 日圓	RAC
	CHORO Q HG 限定版 CHORO Q JENNY HI-GRADE BOX	TAKARA	9800 日圓	RAC
	COOL BOARDERS CODE ALIEN	UEP SYSTEM	6800 日圓	SPT
	天使之禮物 MARU 王國物語	日本一 SOFTWARE	5800 日圓	RPG
	天使之禮物 MARU 王國物語（限定版）	日本一 SOFTWARE	8800 日圓	RPG
	去吧！溫泉桌球！！	彩京	5800 日圓	SPT
23 日	The Bouncer	SQUARE	6800 日圓	ACT
28 日	THEME PARK 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	SLG
	CRAZY BUMP'S	SYSCON ENTERTAINMENT	5800 日圓（預定）	ACT

今冬發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	價格未定	RPG
	決戰 II	KOEI	價格未定	SLG
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓（預定）	STG
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	Enjoy Music	SUNSOFT	價格未定	ETC
	首都高 BATTLE 0	元氣	6800 日圓（預定）	RAC
	活躍的公主	角川書店	6800 日圓（預定）	RPG

2001 年 1 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
11 日	TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	6800 日圓（預定）	RAC
	去找吧	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
	SPACE VENUS featuring MORNING 娘	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC
18 日	MADDEN NFL SUPERBOWL 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	SPT
21 日	SKY ODYSSEY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	SLG
25 日	TECHNICTIX	ARIKA	6800 日圓	PUZ
	鬼武者	CAPCOM	7800 日圓	AVG
1 月	GAME SELECT 5 洋	悠紀 ENTERTAINMENT	4800 日圓	TAB

2001 年 2 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1 日	MIDNIGHT CLUB	SYSCON ENTERTAINMENT	5800 日圓	RAC
15 日	GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RAC
22 日	光速谷川將棋	SETA	6800 日圓	TAB
	空戰	角川書店	6800 日圓	STG
2 月	LUNATIC DAWN TEMPEST	ARTDINK	6800 日圓（預定）	RPG
	NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	SPT
	Shadow of Memories	KONAMI	價格未定	AVG
	機甲兵團 J-PHOENIX「序章篇」	TAKARA	1800 日圓	ACT
	DINOSAUR	UBI SOFT	6800 日圓（預定）	AVG

2001 年 3 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1 日	Z.O.E（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RCG
15 日	我與魔王	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
22 日	BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
3 月	RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	5800 日圓（預定）	SLG
	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	價格未定	SLG
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC

遊戲 發售時間表

	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	價格未定	SPT
	風之古洛挪亞2～世界希望忘記的東西～	NAMCO	價格未定	ACT
	東京巴士案內 今日起你也是車長	SUCCESS	價格未定	SLG
	成為Pilot吧！2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SLG

2001年4月發售預定

	機甲兵團J-PHOENIX	TAKARA	6800日圓	ACT

2001年發售預定

2001年初	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800日圓	RAC
春	Digital Holmes（暫稱）	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	未定
	對局麻雀 在網上食糊！（暫稱）	ARIKA	價格未定	TAB
	DIVER（暫稱）	ARIKA	價格未定	AVG
	實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學	D3 PUBLISHING	價格未定	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE A瀨戶、觀月VERSION）	D3 PUBLISHING	9800日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE B雙葉、櫻井、神樂VERSION）	D3 PUBLISHING	9800日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE C橘、桃園、天城VERSION）	D3 PUBLISHING	9800日圓	SLG
	SUPER GAL DERRICK HOUR	ENIX	價格未定	ACT
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	D.N.A.	HUDSON	6800日圓（預定）	AVG
	BLOODY ROAR 3（暫稱）	HUDSON	價格未定	FIG
	GUITAR MAN	KOEI	5800日圓	SLG
	WTA TOUR TENNIS（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Evocide	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800日圓（預定）	AVG
	償	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	ANIME 英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME 英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME 英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	GALLOP RACER 最新作（暫稱）	TECMO	價格未定	RAC
	MONSTER FARM 最新作（暫稱）	TECMO	價格未定	SLG
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
夏	Devil May Cry（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士3～	GUST	6800日圓（預定）	SLG
	ACE COMBAT 4（暫稱）	NAMCO	價格未定	STG
2001年	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	Global Folktale	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	GUN HEARTS（暫稱）	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES IN VIVA ROCKVEGAS（暫稱）	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	RALLY HARD（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	激寫BOY 2（暫稱）	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	鐵甲機 三日月（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	PIPOSARU之遊戲（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT

發售日未定

HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
BIO HAZARD SERIES（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
MAXIMO（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ARPG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
山卡之BATTLE（暫稱）	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA（暫稱）	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3（暫稱）	ENIX	價格未定	RPG
BBD2000（暫稱）	ENIX	價格未定	ETC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
BOMBERMAN2001（暫稱）	HUDSON	價格未定	ACT
AI圍棋2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SOLDNERSCHILD 2（暫稱）	KOEI	價格未定	SRPG
決戰III（暫稱）	KOEI	價格未定	SLG
SILENT HILL 2（暫稱）	KONAMI	5800日圓	AVG
ESPN national Hockey Night（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
AGE OF EMPIRE II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
PARAPARA PARADISE（暫稱）	KONAMI	5800日圓	SLG
TUNING CAR RACING GAME（暫稱）	MTO	5800日圓	RAC
徹萬 免許皆傳（暫稱）	NAXAT	價格未定	TAB
NAVY-FORCE（暫稱）	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
WORLD NEVERLAND 3（暫稱）	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
Perfect Golf 3（暫稱）	SETA	價格未定	SPT
電線（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
立體忍者活劇 天誅2（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
WRC（暫稱）	SPIKE	價格未定	RAC
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
全日本PRO WRESTLING（暫稱）	SPIKE	價格未定	SPT
FIRE PRO WRESTLING（最新作）	SPIKE	價格未定	SPT
RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
通信上海（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	PUZ
Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN K.K.	價格未定	RAC
電車GO!系列最新作（暫稱）	TAITO	價格未定	SLG
EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai（暫稱）	TECMO	價格未定	ACT
3D Real Drive（暫稱）	Vial One	價格未定	RAC
F-1（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
聖靈機RAYBLADE 2（暫稱）	WINKY SOFT	價格未定	SLG
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
玉繭物語2（暫稱）	元氣	價格未定	RPG
最強東大將棋3	每日Communication	價格未定	TAB
SOUL SURFING（暫稱）	童	價格未定	ACT

Dreamcast

12月發售預定

21日	探偵紳士DASH！	ABEI	6800日圓	AVG
	探偵紳士DASH！初回限定版	ABEI	6800日圓	AVG
	GUNSPIKE	CAPCOM	5800日圓	STG
	發賣一周年！東京巴士案內～美人BUS GUIDE 添乘PACK～	FORTY FIVE	5800日圓	SLG
	Never 7～the end of infinty～	KID	6800日圓	AVG
	AIR FORCE DELTA（DREAMCAST COLLECTION）	KONAMI	2800日圓	SLG
	創造球會特大號J.LEAGUE 創造職業球會	SEGA	5800日圓	SLG
	NFL 2K（DREAMCAST COLLECTION）	SEGA	2800日圓	SPT
	SPACE CHANNEL 5（DREAMCAST COLLECTION）	SEGA	2800日圓	ACT
	SONIC SHUFFLE	SEGA	5800日圓	ACT
	DAYTONA USA 2001	SEGA	5800日圓	RAC
	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	6800日圓	RPG
	PHANTASY STAR ONLINE 初回限定版	SEGA	9800日圓	RPG
	幕末浪漫第二幕 月華之劍士Final Edition	SNK	5800日圓	FIG
	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999（DREAMCAST COLLECTION）	SNK	2800日圓	FIG
	BASS RUSH DREAM～ECOGIA POWER ARM CHAMPIONSHIP～	VISCO	5800日圓	SPT
	COOL BOARDERS BURRRN（DREAMCAST COLLECTION）	WEB SYSTEM	2800日圓	SPT
22日	SUPER STREET FIGHTER II X for Matching Service（DC DIRECT專賣）	CAPCOM	4800日圓	FIG
28日	AERO DANCING F（DREAMCAST COLLECTION）	CRI	2800日圓	SLG
	CARD CAPTOR SAKURA 知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	CARD CAPTOR SAKURA 知世之VIDEO大作戰LIMITED BOX	SEGA	8800日圓	ETC
	櫻大戰 視像電話 花組MAIL（暫稱）	SEGA	2800日圓	ETC
	櫻大戰 視像電話 花組MAIL（暫稱）初回限定版（連MOVIE DISC）	SEGA	2800日圓	ETC
12月	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ

今冬發售預定

MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
CHI Q的朋友們	NEXTECH	價格未定	未定
ILLBLEED	SEGA	價格未定	ADV
ILLBLEED @barai版	SEGA	價格未定	ADV

2001年1月發售預定

1日	DE・RA・JET SET RADIO（DREAMCAST DIRECT專賣）	SEGA	5800日圓	ACT
18日	超鋼戰記KIKAIOH for Matching Service（DC DIRECT專賣）	CAPCOM	3800日圓（預定）	FIG
	GIGA WING 2	CAPCOM	5800日圓	STG
	FIGHTING VIPERS 2	SEGA	5800日圓	FIG
25日	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CAPCOM	5800日圓	FIG
	HUNDRED SWORDS	SEGA	6800日圓	RPG
	HUNDRED SWORDS @barai版	SEGA	價格未定	RPG
	ecco THE DOLPHIN～Defender of the Future～	SEGA	5800日圓	AVG
	我是多啦A夢（暫稱）	SEGATOYS	5800日圓	SLG
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800日圓	RPG
	來玩哥爾夫球吧2 新的挑戰	SOFT MAX	5800日圓	SPT

2001年2月發售預定

1日	THE心理GAME	VISIT	4800日圓	ETC
15日	AERO DANCING i	CRI	6800日圓	SLG
22日	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	MACROSS M3	翔泳社	6800日圓	ACT
	MACROSS M3 CAMPAIGN LIMITED BOX	翔泳社	6800日圓	ACT
2月	ELDORADO GATE 第3卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG

2001年3月發售預定

22日	BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	EVE ZERO 完全版（暫稱）	GAME VILLAGE	7800日圓（預定）	AVG
3月	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
	NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	Angel Present	NEC Interchannel	6800日圓	AVG

2001年4月發售預定

4月	ELDORADO GATE 第4卷	CAPCOM	價格未定	RPG

2001年發售預定

春	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓（預定）	SRPG
	Close To～祈禱之丘～	KID	6800日圓（預定）	AVG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	櫻大戰3～燃燒的巴黎～	SEGA	價格未定	AVG
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
2001年	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	價格未定	RAC
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800日圓	TAB
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG

發售日未定

COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
STREET FIGHTER ZERO III（DC DIRECT專賣）	CAPCOM	價格未定	FIG
GAIA MASTER（暫稱）	CAPCOM	價格未定	TAB
MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800日圓	SLG
WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓（預定）	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
盜墓迷城（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
NFL 2K1	SEGA	5800日圓	SPT
仙魔大戰2000 假名LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
莎木 第二彈（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
OUT TRIGGER（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
DYNAMITE 刑事2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
SGGG（D-DIRERT專賣）	SEGA	價格未定	SRPG
BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
春風戰隊V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
DYNIMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
紫炎龍2（暫稱）	童	價格未定	STG



遊戲 發售時間表

Nintendo64

2001年1月發售預定

21日	MICKEY'S RACING CHALLENGE USA	任天堂	6800日圓	RAC
1月	現代大戰略Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

2001年2月發售預定

2月	動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	ECHO DELTA（暫稱）	任天堂	5800日圓	STG

2001年3月發售預定

3月	動物之森（暫稱）	任天堂	5800日圓	SLG

發售日未定

	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	SURIC驅RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	CONKA'S QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

NintendoGamecube

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG

GameBoy

12月發售預定

20日	多啦之夢之STUDY BOY九九GAME	EPOCH社	3980日圓	ETC
21日	加油伍佑衛門～星空士DYNAMITE出現！～	KONAMI	4800日圓	ACT
22日	PUZZLE BUBBLE MILLENNIUM	ALTRON	4200日圓	PUZ
	飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	FIG
	飛龍之拳列傳GB（限定版）	CULTURE BRAIN	3980日圓	FIG
	SILVERIA FAMILY 2～上色森林之FANTASY～	EPOCH社	3980日圓	AVG
	多啦A夢之STUDY BOY學習漢字GAME	EPOCH社	3980日圓	ETC
	GRANDIA PARALLEL TRIPPERS	HUDSON	4500日圓	RPG
	好朋友COOKING SERIES 1美味的餅店	MTO	3980日圓（預定）	ETC
	WIZARDARY EMPIRE ～復活之杖～	STAR FISH	3980日圓	RPG
下旬	可愛寵物店物語2	TAITO	4200日圓	SLG

2000年發售預定

冬	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III 鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
2000年	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG

今冬發售預定

	CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	HEROHERO君	IMAGINEER	4500日圓	RPG
	SPACE NET	IMAGINEER	價格未定	RPG

2001年1月發售預定

1日	桃太郎傳說1→2	HUDSON	4300日圓	RPG
	ANIMAL BREEDER 4	J・WING	4800日圓	SLG
21日	DONKEY KONG 2001	任天堂	3800日圓	ACT
26日	BRAVE SAGA新章ASTARIA	TAKARA	4800日圓	RPG
	LOVE HINA PARTY（暫稱）	MARVELOUS ENTERTAINMENT	4500日圓	AVG
1月	FRONT LINE～The Next Mission～	ARTRON	4200日圓	不詳
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓（預定）	SLG

2001年2月發售預定

2日	好朋友寵物SERIES 4可愛的小貓	MTO	4200日圓（預定）	SLG
8日	OHASTA Dance Dance Revolution GB（暫稱）	KONAMI	4800日圓	SLG
15日	Dance Dance Revolution GB 3（暫稱）	KONAMI	4800日圓	SLG
22日	筋肉番付GB3～新世紀SURVIVAL列傳！～	KONAMI	4800日圓	SPT
23日	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	4500日圓	TAB
	POCKET KING	NAMCO	4500日圓	SLG
上旬	勝負師傳說 哲也 新宿天運篇	ATHENA	4700日圓（預定）	ETC
2月	GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	說話BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
	From TV Animation ONE PIECE夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	價格未定	RPG
	POP'N POP	JORDAN	3800日圓	PUZ
	SAMURAI KID	KOEI	3980日圓	ACT
	CHIKI CHIKI MACHINE猛RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200日圓（預定）	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4500日圓	不詳
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～大地之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～時空之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	MOBILE GOLF	任天堂	價格未定	SPT

2001年3月發售預定

1日	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC
20日	DRAGON QUEST MONSTERS 2瑪露達之不思議之鍵 伊魯之冒險	ENIX	6400日圓	RPG
	DRAGON QUEST MONSTERS 2瑪露達之不思議之鍵 路加之起程	ENIX	6400日圓	RPG
3月	元祖！動物占卜GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	自爆小子GB（暫稱）	MEDIA FACTORY	4300日圓	RPG
	過來吧LASCAL	TAM	4500日圓	ETC

2001年發售預定

春	真・女神轉生TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	價格未定	TAB
	在POCKET中的王國	HECT	4500日圓	SLG
	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500日圓（預定）	AVG
夏	麥當勞物語（暫稱）	TDK CORE	4500日圓（預定）	SLG
2001年	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT

發售日未定

	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	RAINBOW ISLAND	ARTRON	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2（暫稱）	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800日圓	RPG
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800日圓	STG
	GO!GO!順風車2	J WING	4800日圓（預定）	RAC
	beatmania GB NET JAM（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	MINI GAME推出了（暫稱）	KONAMI	價格未定	ETC
	細小的巨人MICROMAN URBROG戰記2010～多重合體RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	DERBY STALLION牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980日圓	TAB
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	傳說之STARFEE（暫稱）	任天堂	3800日圓	ACT
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC

GameBoyAdvance

2001年發售預定

3月21日	全日本GT選手權（暫稱）	KEMCO	價格未定	RAC
	TWENTY和魔法之寶石（暫稱）	KEMCO	價格未定	ACT
	KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE（暫稱）	KOANMI	價格未定	RAC
	惡魔城DRACULA CIRCLE OF THE MOON（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
3月	ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	未定
春	WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	價格未定	SLG
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	POCKET GT-A（暫稱）	MTO	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	價格未定	SPT

發售日未定

	多拉A夢（暫稱）	EPOCH社	價格未定	ACT
	桃太郎祭	HUDSON	價格未定	RPG
	PINOBEE之冒險	HUDSON	價格未定	ACT
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	BOMBERMAN STORY（暫稱）	HUDSON	價格未定	ARPG
	森田將棋ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	松本零士之SPACE HEXITE X（暫稱）	JORDAN	價格未定	PUZ
	GOLF MASTER AGB（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL AGB（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	我是航空管制官（暫稱）	TAM	價格未定	SLG
	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	KURUKURU KURURIN	任天堂	價格未定	ACT
	拿破崙	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GAME BOY WARS ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	未定
	TACTICS ORGE外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

NeoGeo

12月發售預定

21日	THE KING OF FIGHTERS	SNK	38000日圓	FIG

Neo-GeoPocket

2001年1月發售預定

1月25日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET 2	ARUZE	3800日圓（預定）	SLG

WonderSwan

12月發售預定

21日	仙界傳貳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～（暫稱）	BANDAI	4500日圓	RPG
	TERRORS2	BANDAI	3980日圓	AVG
	ANOTHER HEAVEN～memory of those days～（暫稱）	OMEGA MICOT	4200日圓	AVG
28日	FLASH～戀人君～	光文社	3800日圓	AVG

今冬發售預定

	WILD CARD	SQUARE	4300日圓	RPG

2001年1月發售預定

18日	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓（預定）	SLG
25日	GUILTY GEAR PUCHI	SAMMY	4500日圓（預定）	FIG
	WITH YOU～想凝望著你～	SHALRAK	4800日圓	AVG
	WITH YOU～想凝望著你～初回限定版	SHALRAK	6980日圓	AVG
中旬	NAMCO WONDER CLASSIC	BANDAI	4500日圓	SPT
1月	KING BREEDER（暫稱）	SAMMY	價格未定	SLG

2001年2月發售預定

1日	機動戰士GUNDAM VOL.1～SIDE 7～	BANDAI	4500日圓	SLG
上旬	宇宙戰艦大和號（暫稱）	BANDAI	4500日圓	SLG
2月	SD GUNDAM英雄傳～騎士傳說～	BANDAI	3980日圓	RPG
	SD GUNDAM英雄傳～武者傳說～	BANDAI	3980日圓	RPG
	DARK EYES～BATTLE GATE～	BANDAI	4500日圓	SLG

2001年3月發售預定

8日	Memories Off Festa	KID	4800日圓（預定）	AVG
3月	POCKET內的多啦A夢	BANDAI	4300日圓	ETC
	WIZARDARY SCENARIO 1狂王之試練場（暫稱）	BANDAI	4500日圓	RPG

2001年4月發售預定

下旬	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC（暫稱）	光文社	4300日圓（預定）	AVG

發售日未定

	PRINCESS MAKER做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500日圓	SLG
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	CHOCOBO之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG



編聲人語

新生後仍是墮天使的MS話——

◆第一次開新書，壓力之大實在令筆者感到透不過氣來…… >_<
◆在今次製作新生號的期間，真是發生了很多很多波折，簡直忙得不似人型，不要說病；就連為剛死去朋友的傷心時間都沒有… >_<
◆另外、也要向各同事說句：「thank you」，因為今期為同事們帶來不少麻煩，在此心感抱歉… >_<
◆聖誕又來…將會是進入地獄的開始… >_<
◆這期新生號…希望大家喜歡啦～有意見不妨提出啊！
◆最後祝 大家聖誕快樂！新年進步！

新生後的時雨話

◆ 今期起GPM正式分拆為兩本書，版面LAYOUT也有改動，希望大家會喜歡啦！
◆ 《VO》終於有完全新作！不過四打……香港會不會入呢？
◆ 得知出《MAGIC》的公司 WOTC 大地震，有點擔心……
◆ 好想玩多點《MAGIC》比賽，幾時先有時間？
◆ 因為工作較忙，下期編者話先再寫詳細點吧！

恭喜GPPS開張大吉的SAKURA KI

※ 首先在此恭喜 GPDC 開張大吉。^_^
※ 之後當然恭喜GPPS開張大吉、蒸蒸日上、期期升書、聖誕快樂、新年進步、復活節……。^_^||
※ 今期有機會到PLANET HOLLYWOOD的便利商店酒會，看到天心小姐比起上鏡時更加美麗迷人。^﹏^
※ 聖誕這些節日真是普天同慶的日子，同時亦是錢財流失的日子。T_T
※ 原來發現自己都幾無聊，所以其實非常怕悶。>_<
※ 有位好朋友開了間漫畫屋，在此祝阿邊個生意興隆。^_^
※ 如果對在下有什麼意見，請E-MAIL到sakurakibc@sinaman.com

IKI話：「Merry Chrismas and Happy New Year！」

◆晃眼間21世紀將至，看來在下也應多為自己的前路打算一下····
◆「情之為物，有時極美，有時卻又極醜。」此話絕非打誑，也許那種沒有貪婪和慾望的情感，在方今世代已不復再。
◆近來終日心緒不寧，不意覓到一首詩歌，詩中言道：
◆「寂寂竟何待，朝朝空自歸。欲尋芳草去，惜與故人違。當路誰相假，知音世所稀。祇應守寂寞，還掩故園扉。」
◆上文不意令閣下徒添煩悶，敬祈鑒諒。
P.S.「一言不中，再言無用」····嗚呼！

隨瘋雙週記

◆ 我們的「GAME PLAYERS PS」終於面世了，大家有什麼意見請來信告訴我們耶！友刊「DC」得到很不錯的評價，希望我們也不會令大家失望！
◆ 生日就這樣過去了，沒什麼特別的感覺，但還是多謝各位朋友的禮物 ^^
◆ 最近發生了很多事，明白了很多事，大多是不快樂的，當然快樂的也是有喇…
◆ 隨風不想長大，因為有很多不想經歷的事，但現在都已經歷，證明隨風…老了（笑）
◆ 突然間覺得《絕》真係好絕…
◆ PS.祝各位聖誕快樂！
◆ 「kase_gpm@hotmail.com」有意見可來信喲 \^.^/

MARKS的準備

這麼快，聖誕節和新年即將來臨，首先祝各位讀者聖誕、新年快樂。至於筆者又是慣常的一個人在家中打機作樂，或是開個派對，這樣連自己都覺得很無聊，幾時才可以有個快樂聖誕呢？

充滿惰性的咸旦仔

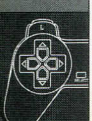
◆新生號果然是不同凡響，不知大家又覺得如何呢！
◆住在宇宙的咸旦仔一直都不知道什麼是懶惰，但當來到地球後咸旦仔學懂了大部份地球人最強的絕技「偷懶」，真估不到咸旦仔這麼快便學會了！
◆近排看了一本初出不久的本地遊戲雜誌，發覺地球上真的有很多古怪的人，他們最喜歡的就是踩低別人來抬高自己，這種行為真是要不得呢！究竟踩人是否好開心的，真想訪問他呀！
◆不知是否受到朋友的感染，近排對電腦遊戲特別有興趣，還每天用8-9小時來玩，搞到險些不能準時完成功作！
◆希望各位喜歡新生號的GAMEPLAYERS吧！

做了一個無聊統計的小璘——

☆雖然小璘做過的攻略也不算多，但最近做了一次統計，發現各做了三套有南央美和★配過音的遊戲，很可惜有綠川光配的就只有一套……不過有★出現的作品已經很好了！（笑）
☆「★」是誰？他就是姓氏與「星（ほし）」同音的保志總一朗了！一想起現在玩《TOE》中有石田彰和★談話，就立刻想起《遙時》的泰明和永泉！
☆聖誕節快到了！小璘在此祝各位：「聖誕快樂！新年進步！」

迷惑、決擇、接著是消散……

◆首先是新書創刊了，使我有多少的期待和高興，請大家多多指教。
◆這半個月我再次經歷人生最痛苦的事・決擇。
◆當我面對這個要決擇的時候，我大多也會用不選擇任何一方為終結。
◆用位置是可以衡量輕重的話，我的自私一定是最重。
◆消散是決擇之後會發生的，也許這樣才是我所希望的……
◆時間會善後一切，是要人明白等待和珍惜，還是要我忘記與放棄呢？
◆ 「被愛不如去愛」？是「愛人不如自己」才是。
◆ 悠累了……下期再見～



GAMEPLAYERS GROUP ★





首批推出的為《鬼武者》造型 E-Card，往後會有更多不同遊戲的「角色造型」包括 《Street Fighter》、《Bio Hazard》系列推出，詳情請參閱 Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）

獎金總值港幣 $18,000,000！！
儲得多，送得多，請火速行動！！

Gameplayers『E-card任消費』，獨享$18,000,000尊有優惠！！

為回饋廣大的讀者支持，**Gameplayers**為各位推出遊戲界史無前例，為期一年的回饋優惠！！

第一階段回饋——由即日起，只要集齊以下雜誌期數刊登之【換領《鬼武者》E-Card 印花】，即送價值港幣$150 消費額的 **Gameplayers** 網上購物「E-Card」。換領數量不限，多換多獎，總值高達 **$18,000,000**！

只集齊其中一本雜誌的所有【換領 E-Card 印花】者，同樣可換領其他價值的「E-Card」，人人有份，永不落空！！

Game Players遊戲誌	第140,141期
Game Players DC「遊戲誌 DC」**	第1～4期
Game Players PS「遊戲誌 PS」**	第1～3期
Game Plus 遊樂誌	第176～187期
Hyper PC Player 電腦遊園地」	第71～76期
I KIDS 少年王	第5～10期



如何使用 Gameplayers「E-Card」？

（1.）每款Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。

（2.）各位在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的電子錢包（e-wallet）戶口密碼。

（3.）戶口成功啟動後，網站會由向閣下的電子錢包（e-wallet）收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。

（4.）如發覺電子錢包的錢用盡後，各位可以再將另一張新的Gameplayers「E-Card」啟動增值即可。

（5.）增值方法非常簡單，只需在Gameplayers的網上商店選擇「電子錢包（e-wallet）增值」功能，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼便可完成增值程序，繼續享受網上購物樂。

** Game Players「遊戲誌」將於2000年12月正式分為--
Game Players DC「遊戲誌 DC」及 Game Players PS「遊戲誌 PS」兩冊發售

欲知詳情，密切留意本雜誌的最新公布

$Ecard任消費

回饋行動★現正展開！

2000.11.1 → 2001.12.31

Gameplayers「E-Card」乃專為Gameplayers會員及上網愛好者而呈獻，將於2000年12月正式推出。持卡人可獨享多項由Gameplayers提供的會員優惠，包括於Gameplayers網站購物專有折扣及尊有優惠等。配合現今網上購物的新趨勢，既不用擔心信用卡資料外洩，杜絕被黑客「碌爆卡」的慘況出現，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受網上Shopping的樂趣。

GAMEPLAYERS GROUP



2000.11.1 → 2001.12.31

計劃參加者募集！

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞

數碼遊戲嘉年華 -- 第二次「競投日」
舉行日期：2001年1月28日（星期日，大年初五）
地點：沙田新城市廣場













由即日起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」、Game Players PS「遊戲誌 PS」、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之【Gameplayers Group 印花】。就有機會由 2000年12月9日 起，為期一年舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花以 $ 1 公開競投多款新遊戲主機及其他重量級獎品。印花愈多，奪標機會愈大！！

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：31.12.2001為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：31.12.2001為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：31.12.2001為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：31.12.2001為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：31.12.2001為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：31.12.2001為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：31.12.2001為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：31.12.2001為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：31.12.2001為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：31.12.2001為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

換領《鬼武者》E-Card 印花

coupon 2 GAME PLUS PLAYERS

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：31.1.2001為止









